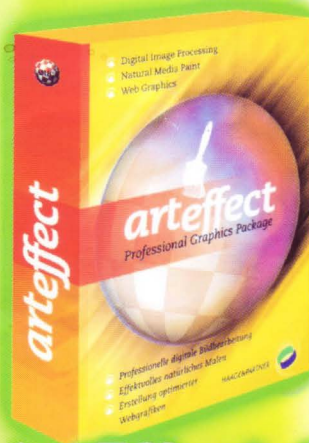
LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

L. 15.000 €7,75

Novembre 2000

DA QUESTO NUMERO
Nuova Rubrica!
Talent Scout

Creare un sito Web da zero

ArtEffect 4

Dossier: convergenza digitale

CD-ROM d'autunno

Microsoft mangia Corel: intervista esclusiva a Fleecy Moss

Contenuti del CD

- Tutto il necessario per crearsi la propria pagina web
- Bubble Heroes Demo (AGA e RTG)
- EmulsIand e Amigalta: mirror aggiornati
- Le novità di Aminet
- I contributi dei lettori
- Tutto il software citato nella rivista

MENSILE - ANNO XIII - NOVEMBRE 2000 - SPED. ABB. POST. 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662-23/12/96 FILIALE DI ROMA

Sommario

novembre 2000 n.115

Sommario

Creare un sito web da zero, per chi ha fatto dell'attività di webmaster la sua professione, può essere una semplice operazione di routine. Per tutti gli altri, per chi cioè non ha mai avuto la necessità o l'interesse di destreggiarsi tra html, http, ftp e problematiche annesse, tale "semplice" operazione può costituire una vera e propria sfida. Soprattutto se decide, bontà sua, di realizzare il tutto su Amiga! Dopo aver letto l'ampio tutorial di questo mese, realizzato da Gabriele Favrin, tutti saranno in grado di produrre e mettere in linea il proprio sito web. E per chi volesse approfondire... sul CD allegato è presente davvero tanto materiale sul tema, che sarà utile tanto ai principianti quanto ai più esperti.

Il dossier di questo mese è invece dedicato a un tema molto caro all'attuale dirigenza di Amiga Inc: la cosiddetta convergenza digitale. Fabio Rotondo ci spiega di cosa si tratta, e come potrebbe cambiare la nostra vita dopo tale "rivoluzione informatica".

Sul fronte recensioni, questo numero di Amiga Life appare particolarmente ricco: all'ultima versione del potente programma di grafica Art Effect, infatti, si affiancano la versione "2000" della nota utility di backup Diavolo e, novità, un nuovo e italiano strumento integrato per la fatturazione e la gestione degli ordini: TurboGest. L'articolo su alcuni CD-ROM "d'autunno" giunti in redazione in queste settimane completa le recensioni di questo numero.

Prima di chiudere, da segnalare una sezione delle News ancora molto ricca (buon segno!), e due nuove rubriche: la richiestissima e attesissima "Talent Scout", curata da Maurizio Bonomi, e un nuovo spazio dedicato... a tutti noi, cioè agli utenti Amiga "di tutti i giorni", magari non famosi ma con tante cose da dire. La rubrica, curata da Paolo Pettinato, prende il nome dai suoi protagonisti: "Amighisti".

Editoriale

Appunti e contrappunti d'autunno

L'autunno, tradizionalmente, è stagione sinonimo di ripresa, di progetti, di nuove avventure. Ma è anche stagione di bilanci. Per noi utenti Amiga, visto che si avvicina inesorabile l'uscita dell'Amiga One (qualche credulone pensa ancora che rispetteranno i tempi previsti: ci piace essere tra essi), il momento spinge contemporaneamente a guardare verso il futuro, speranzosi, e verso il passato: per vedere quello che si è fatto e come si è arrivati fin qui. E per capire meglio cosa succederà domani.

Buon compleanno Amiga Life

Cominciamo con una considerazione forse banale: questo è il numero 115 di Enigma Amiga Life.

E allora? E allora, è anche idealmente il numero "11" di Amiga Life, visto che il primo numero è stato il 105, e questo significa che è passato esattamente un anno da quell'ottobre 1999, quando facevamo la prima apparizione nelle edicole.

Ci pare opportuno ricordare quello che noi consideriamo essere a tutti gli effetti un traguardo. Tenere in vita per un anno intero una pubblicazione Amiga, di questi tempi, non è certo facile. Sono già passati tre anni dalla chiusura di Amiga Magazine, e un anno e mezzo da quella di Enigma Amiga Run: e il nuovo Amiga, per quanto sia imminente, è ancora ben lontano dall'essere sulle scrivanie di tutti noi. In questo contesto, anche il solo esserci, e il poter festeggiare il primo anno di attività, ci pare un traguardo non da poco, di cui andare - senza falsa modestia - fieri.

Auguri e ringraziamenti, però, vanno in primo luogo a voi, che ci seguite, sostenete e - quando è il caso - rimproverate con tanta costanza e passione. Grazie quindi, e appuntamento alla seconda candelina, per il numero 126 o giù di lì...

Il quarto Pianeta (e la sorpresa mancata)

No, non sto parlando di Marte, ma del Pianeta Amiga, la cui quarta edizione si è svolta un mese fa e che - come tutti gli anni - ha raccolto in un'unica sala (il Palaesposizioni di Empoli) rappresentanti di tutta la comunità Amiga Italiana: rivenditori, espositori demo e naturalmente utenti.

Nel momento in cui scrivo sono già passati quindici giorni dalla manifestazione, e ho già letto di tutto: critiche di utenti delusi, che si aspettavano chissà cosa, a fianco a commenti di persone entusiaste che hanno finalmente trovato quel particolare accessorio per il proprio Amiga che cercavano da tempo.

Io, scusate il gioco di parole, mi sorprendo di chi si sorprende: sono ormai quattro anni che si tiene il Pianeta Amiga... senza Amiga. Fatta eccezione per le presenza stile "distribuzione di calzini e AmiCola", la presenza ufficiale di Amiga non è mai stata gran cosa; con queste premesse, capirete che era francamente difficile anche il solo sperare in qualcosa di più. Comunque, a noi sembra che ciò che si è visto a Empoli, anche quest'anno, non sia poco. La comunità Amiga ha mostrato anzitutto di esserci. E di essere anche bella numerosa (a meno che le centinaia di persone che affollavano il salone del Palaesposizioni non fossero pc-isti in incognito: poco probabile).

In realtà, il Pianeta Amiga di quest'anno poteva essere diverso, e noi di Amiga Life ce l'avevamo messa tutta affinché potesse essere diverso (e ovviamente migliore). Poteva essere diverso, perché avevamo invitato Bill McEwen, Presidente di Amiga Inc... che ci aveva detto di sì, e la sua presenza a Pianeta Amiga doveva essere la grande sorpresa dell'edizione di quest'anno!

Cosa sia poi successo, non è ancora del tutto chiaro neppure a noi. Apparentemente, un improvviso "importante" incontro di lavoro con una grande azienda informatica (un nuovo partner?) ha costretto il buon Bill a dirci, nemmeno una settimana prima della manifestazione, che purtroppo ci avrebbe tirato il pacco.

Pazienza: McEwen si è fatto perdonare promettendoci che verrà in Italia sicuramente nella prossima occasione, e da parte sua si è scusato con la comunità italiana nell'ultimo Executive Update, scritto il 28 settembre e pubblicato nel sito amiga.com i primi di ottobre.

Noi gli abbiamo detto che le nostre scuse le avrà solo... di persona, quando verrà finalmente nel nostro Paese. Non prima!

La Amiganovela

Intanto, la "Amiganovela" continua.

Il mese scorso scrivevo di Petro Tyschtschenko, che secondo alcune voci che ci erano giunte (scrivevo quell'editoriale i primi di settembre) era ormai ai ferri corti con Amiga Inc.

In effetti, il 15 settembre scorso "Petro & Bill" hanno dato spettacolo di sé nientemeno che con una polemica pubblica! Lasciamo giudicare i lettori sulla qualità di quello spettacolo: Petro che investe in una nuova società; Bill che fa in pubblico dichiarazioni incredibili *("Pago a Petro la Mercedes, il cellulare e uno stipendio da sogno, non avrei mai immaginato che lui spendesse i nostri soldi per suoi affari personali: spero che ciò non sia vero")*; Petro che conferma e dice che non ha la minima intenzione di lasciare Amiga; Bill che (ancora più incredibilmente) non si sente in dovere di intervenire oltre, né per dare un senso alle sue precedenti dichiarazioni (e quindi licenziare Petro), né per ritrattarle o spiegarle. Niente: tutto è continuato come prima, come se niente fosse accaduto... o per lo meno apparentemente.

Secondo alcuni commentatori, infatti, in Amiga Inc per qualche motivo non ne potrebbero più di Petro Tyschtschenko, e sarebbero da tempo alla disperata ricerca di ogni appiglio possibile per dargli il benservito. Evidentemente la notizia di Petro che investe in una società che niente ha a che fare con Amiga è stata interpretata come un'occasione da non lasciarsi sfuggire per liberarsi del presidente di Amiga International.

A quanto pare l'appiglio non ha retto; ma intanto, non potendo

mandare via Petro da Amiga International, una cosa - sfuggita ai più - la si è fatta: si è trasformata Amiga International in "Amiga Deutschland". Il significato di questa operazione è evidente. Non potendo mandare via Petro Tyschtschenko, cercano almeno di limitarlo, e limitarne il campo di azione alla sola Germania.

Mentre in Amiga Inc sono impegnati in queste vicende, apprendiamo da Haage & Partner che "tutto sarebbe pronto" per il rilascio di Amiga OS 4.0 PPC.

I lettori più attenti ricorderanno che mesi fa, proprio da queste colonne, parlavo di un "doppio futuro" per Amiga: l'Amiga NG, il nuovo Amiga curato da Amiga Inc, e l'Amiga Classico, che avrebbe continuato a vivere grazie al lavoro di Haage & Partner.

In effetti, così è accaduto: l'AmigaOne è atteso ancora per dicembre, e l'Amiga OS 4 PPC sarebbe ormai quasi pronto. Cosa manca? Il "via libera" di Amiga Inc per ultimarlo e commercializzarlo. Arriverà? Non arriverà? Non lo sappiamo. Per il momento, Bill si limita a dire che il Boing Bag 2 (ricordate?) "sta per uscire".

Niente di nuovo. Che sta per uscire, gli utenti Amiga lo sanno da gennaio. Speriamo che anche Amiga OS 4 non resti perennemente nella fase di "quasi uscita": sarebbe un peccato. E temo abbia ragione chi fa notare le non edificanti somiglianze col passato Commodore, e con i "quasi usciti" 3000+ e chipset AAA...

Il trionfo di Linux

"Quasi uscite" a parte, i progetti di Amiga NG - e lo diciamo senza ironia - ci sembrano convincere sempre di più chi ne viene al corrente, amighisti e non.

L'idea di base sembra vincente: *"non è più tempo di hardware custom; se l'Amiga 2 vuole essere una rivoluzione come lo è stato l'Amiga 1 quindici anni fa, non deve puntare sull'hardware proprietario, ma su un'architettura software basata su Linux che le consenta di girare ovunque (leggi: su qualsiasi hardware), e meglio dei sistemi esistenti".*

Non so quanti di voi leggano MCmicrocomputer, la rivista nostra "cugina" dedicata al mondo dell'informatica. Molti, a giudicare dalle lettere che riceviamo, che spesso si riferiscono proprio ad articoli - non necessariamente Amiga - presenti proprio su MC.

Così, ai più attenti non sarà sfuggito un articolo dedicato al Macintosh, presente nel numero di settembre, e in cui tra le altre cose si poteva leggere:

"Apple non avrebbe potuto riscrivere Mac OS 9 per farlo diventare un sistema operativo al passo coi tempi per moltissimi motivi tecnici e di marketing; in poche parole non avrebbe potuto scrivere un Mac OS 10.

Brevemente ricordiamo che i motivi tecnici sono (non limitatamente a) il fatto che il sistema poggia ancora sulle ROM per l'interfaccia e quindi non potrà mai avere uno strato di astrazione dall'hardware (anzi!), non supporta i thread concorrenti e dunque non garantisce sopravvivenza a nessuna applicazione, non è portabile su altre piattaforme e quindi non ha un parco di sviluppatori sufficiente alla sopravvivenza.

L'unica via era quella di abbracciare una piattaforma molto più diffusa del Mac OS che avesse una nutrita schiera di sviluppatori a basso costo, fosse già conosciuta nel mondo e fosse applicabile sui Mac.

Se avete pensato a Windows segnate 0 punti; se avete risposto BeOS segnate 1 punto; se avete risposto Unix segnate 3 punti; se avete risposto Linux segnate 5 punti.

Tra un po' saremo tutti degli utenti Linux, il più bello del mondo, avremo molte più opportunità di lavoro (andate a fare un colloquio e presentatevi come sviluppatore Mac oggi!), faremo parte di una comunità che ha tutto da insegnarci e toglieremo finalmente il documento Mac OS ROM dalla nostra vita.

Alcuni ci hanno creduto subito, altri no. Per dare tempo anche ai pentiti di rimettersi in pari, Jobs annuncia il ritardo di Mac OS X; dunque non aspettatelo a giorni, ma fra un quadrimestre, insomma in tempo per i regali di Natale."

Una domanda: non vi sembra, queste cose, di averle già sentite?

daniele@franza.net

amigalife@pluricom.it

Direttore Editoriale
Marco Marinacci
m.marinacci@pluricom.it

Direttore
Daniele Franza
d.franza@pluricom.it

Coordinamento redazionale:
Maurizio Bonomi
m.bonomi@pluricom.it
Luca Danelon
l.danelon@pluricom.it

CD-ROM a cura di
Luca Danelon
amigalife.cd@pluricom.it

Hanno collaborato a questo numero:
Enrico Altavilla, Francesco Celli, Francesco De Napoli, Andrea Favini, Gabriele Favrin, Alessandro Gerelli, Nicola Morocutti, Paolo Pettinato, Alfonso Ranieri, Fabio Rotondo, Joachim Thomas.

Art Direction e copertina: Paola Filoni

Grafica e impaginazione:
Paola Filoni, Fabio Della Vecchia, Adriano Saltarelli

Coordinamento produzione:
Giovanna Molinari

Pubblicità
Luca Martelli, Achille Barbera, Flavia Di Gregorio,
Segreteria e materiali: Paola Nesbitt

Direttore Responsabile: Marco Marinacci

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione

http://www.pluricom.it

Anno XIII N. 115 - novembre 2000
L. 15.000

Registrazione Tribunale di Roma n. 450/99 del 19/10/1999

Abbonamento a 11 numeri: Italia L. 99.000
c/c postale n. 60106002 intestato a Pluricom S.r.l., V.le Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Stampa e allestimento: Grafiche P.F.G
Via Cancelleria 62 - 00040 Ariccia (Roma) Distribuzione per l'Italia: SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" SpA - Via Bettola 18-20092 Cinisello Balsamo (Milano)

Pluricom S.r.l.
Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Abbonamenti e servizi: tel. 06.43219201
fax 06.43219301
e-mail abbonamenti@pluricom.it;
pluricom@pluricom.it
Redazioni: tel. 06.43219202 -
fax 06.43219302
e-mail redazioni@pluricom.it (operatori);
amigalife.posta@pluricom.it (lettori)
Pubblicità: tel. 06.43219203 -
fax 06.43219303 e-mail pubbli@pluricom.it

a cura di Alessandro Gerelli

Per scrivere alla posta: amigalife.posta@pluricom.it
Per inviare file per il CD: amigalife.cd@pluricom.it

Pluricom AmigaLife
Viale Ettore Franceschini 73, 00155 Roma

Stampanti, CD-ROM e ...

Salve a tutti, sono un vostro affezionatissimo lettore, e non saprei proprio che parole usare per farvi i miei complimenti!! Ho appena acquistato il n°113 e c'è una domanda che vorrei farvi a proposito del bel articolo sulle stampanti. Posseggo una HP 690C+kit Photo, e con l'OS 3.5 non c'è verso di stampare a colori. Ho provato tra l'altro con PPaint7.1, AWeb3.3 (full version) WWorth5. Ora,quel che non capisco è se questo è normale, nel senso che dipende dal programma, se usa o meno le nuove caratteristiche di stampa dell'OS 3.5 (e quindi i programmi antecedenti non potrebbero) oppure il tutto è da imputare alla stampante (nelle preferenze c'è poco da sbagliare, credo). Comunque, il motivo che mi ha fatto superare la mia pigrizia di scrivere è stato lo spiacevole fatto che il CD-ROM allegato al succitato numero è stranamente ondulato, tanto da non essere leggibile nella maggior parte delle directory. Come potrei fare per la sostituzione?

Prima di salutarvi un'ultima cosa. Con la mia BlizzardPPC per far partire l'Amiga alla prima accensione bisogna resettarlo subito. Mi risulta che questo è una strana caratteristica di tutte queste schede. Mi chiedo però come mai non mi è capitato di leggere neanche di una piccola lamentela di qualche possessore di una Blizzard. Tutti pigri come me? Ora vi saluto dandovi appuntamento al Pianeta Amiga. Non vedo l'ora!!! Spero di ricevere al più presto una risposta (per il CD-ROM intendo). Chiedo scusa se mi sono dilungato troppo. Ringrazio tutta la redazione per il costante impegno.

Ciao.

GianMario

A tutti i lettori che ci hanno segnalato, per lo più in email, problemi con il numero 113, abbiamo già scritto privatamente e abbiamo provveduto alla consegna di CD funzionanti a Pianeta Amiga. Effettivamente una partita di CD era uscita dalla fabbrica difettosa, e risultava illeggibile nella maggior parte dei lettori. Chi fosse ancora in possesso di un CD difettoso può inviarlo in redazione (Pluricom-AmigaLife, Viale Ettore Franceschini 73, 00155 Roma), indicando il proprio indirizzo: riceverà a casa un CD funzionante. Ci scusiamo per l'inconveniente, peraltro verificatosi per la prima volta e non imputabile a nostra responsabilità (i CD vengono stampati da una ditta esterna).

Passando alle stampanti, effettivamente ci sono dei problemi di stampa a colori con i programmi che lei ha citato (ma anche altri, come per esempio FinalWriter). Dato che il nuovo printer.device lavora a 24 bit, probabilmente alcuni programmi hanno delle difficoltà a stampare correttamente a colori; per esempio, con PPaint 7.1 è opportuno selezionare la stampa a 24 bit piuttosto che quella presentata di default. Anche in questo caso però la stampa non è soddisfacente; l'unico modo per ottenere una stampa a colori ottima e con buona velocità è affidarsi ancora una volta ad un prodotto commerciale come TurboPrint. Con tale programma (anche in versione 5 se lo dovesse trovare usato) avrebbe il pieno supporto della sua stampante, non solo per la stampa a colori ma anche per la stampa in esacromia con la cartuccia Photo inserita al posto di quella del nero (cosa non possibile con i driver del Workbench, anche del 3.5). Si ricordi inoltre che con tale stampante, se attiva la stampa a 600x600 dpi otterrà sempre e comunque delle stampe in bianco e nero (questo però è un limite della stampante, e non vi sono soluzioni).

Ci risulta, infine, che alcune BlizzardPPC hanno problemi all'accensione e il "trucco" sta proprio nel resettare Amiga; problemi simili comunque li hanno anche i possessori di altre schede acceleratrici, per cui al momento dell'accensione appare la schermata di inserimento dischetto poiché l'harddisk non viene individuato. In tale situazione, però, è "colpa" dell'hard disk troppo lento a partire (o dell'Amiga troppo veloce ad accendersi...); del resto gli HD sono costruiti rispettando le "tolleranze" dei PC compatibili...

... e ancora stampanti

L'altro ieri ho acquistato (felicemente) il numero 113 di EAL. Sebbene sia rimasto comunque soddisfatto, ho degli appunti da farvi. Prima di tutto il "Dossier Stampanti". Lo considero completo nella presentazione e negli aspetti generali (anzi ho capito cosa vuol dire la sigla P-POP ed altri termini legati alla tecnologia di stampa di varie marche), ma carente nei consigli per quel che riguarda la scelta di una stampante da collegare all'Amiga. Mi riferisco al fatto che, stando a quello che ho letto, sono state provate 21 stampanti: sarebbe stato utile dare un commento, anche di massima, su quale marca/modello di stampante ha dato meno problemi con il nostro computer e quale di più (vedi driver disponibili, problemi specifici, tutto ciò che "su strada" si può incontrare e che non si può dedurre dai dettagli sulla carta). Non so: la Epson Stylus Color XXX ha funzionato egregiamente con il driver standard del WB, ma con la Canon BJC ho avuto qualche

problema con le stampe a colori (poi non so, magari è tutto filato liscio per 21 volte). Dei consigli su cosa acquistare (per intenderci un elenco di modelli a seconda del prezzo e delle finalità) non avrebbero fatto di certo pensare ad "oscuri pilotaggi" della recensione da parte di uno o dell'altro produttore. Ho trovato particolarmente interessanti gli articoli su VNC e sulla protezione da accessi indesiderati via rete. Interessante anche il corso di ARexx; a proposito di linguaggi, ho notato che molti (nella posta) lettori hanno chiesto un corso di C/C++: a tal riguardo sono anch'io d'accordo, ma tralasciando le basi stesse dei linguaggi, focalizzando le lezioni nello specifico Amiga. Per imparare le basi basta acquistare un buon libro, mentre sarebbero effettivamente carine degli articoli tipo "Utilizziamo le finestre nei nostri programmi", "Apriamo uno schermo pubblico", "Utilizziamo Paula o AHI?", e via dicendo. Lo so che è già stato fatto in passato, ma ora lo si può fare tenendo conto maggiormente della "pulizia" della programmazione (per RTG, RTA, ecc.) e delle nuove funzioni dell' OS 3.5.

Consigli per le recensioni (forse ci avete già pensato): Amiga Writer V2.0 ed Art Effect V4.0. Mi sembrano più che degni di nota visto le sempre più scarse uscite di software. Vi saluto, sperando di vedervi a Pianeta Amiga 2000.

Luca Ognibene

Per ciò che concerne il dossier sulle stampanti ha perfettamente ragione; purtroppo lo spazio a disposizione non ci consente di prendere in esame e descrivere il comportamento di ogni singolo modello (tra l'altro, il mercato corre ad una velocità tale per cui alcune stampanti di quel dossier non sono più in produzione, mentre ne sono apparse altre). Dobbiamo anche essere sinceri: con i driver inclusi nel Workbench (anche del 3.5) non si sfruttano a fondo le potenzialità delle nuove stampanti, per cui bisogna acquistare driver commerciali (l'onnipresente TurboPrint). A quel punto, PRIMA bisogna assicurarsi che il modello di stampante da noi scelto sia supportato e solo IN SEGUITO deciderne l'acquisto; per logica deduzione, non acquistate mai un modello di stampante appena uscito sul mercato, perché molto probabilmente non sarà ancora supportato su Amiga! Anche se vi sembrerà ripetitivo, consultate spesso il sito della IrseeSoft (produttore di TP) perché potrebbe rendere disponibile il driver per la stampante che tanto desiderate (per esempio, alcuni giorni fa è uscito l'update 7.13 con nuovi driver di stampa, che trovate sul anche sul CD di EAL).

Il corso sul C/C++ non pensavamo destasse molto interesse tra i nostri lettori; dato che invece sembra ricevere molte richieste accelereremo i tempi di apparizione sulla rivista. Per concludere, come avrà notato, abbiamo recensito sia Amiga Writer (sul numero 114) che Art Effect (su questo stesso numero).

Memoria virtuale

Spettabile redazione di ENIGMA AMIGA LIFE, possiedo la scheda BLIZZARD 1220 con 4 MB di Fast Ram. Vi vorrei chiedere se è possibile trovare un programma che mi dia la possibilità di utilizzare l'hard disk come memoria virtuale.

Maurizio Amoroso

Purtroppo non è possibile implementare il supporto per memoria virtuale senza l'uso dell'MMU (Memory Management Unit); il Motorola 68020 non ha al suo interno l'MMU, ma è possibile aggiungergliela tramite il chip Motorola 68851. Inutile dire che su Amiga non esiste espansione che permetta di fare ciò, di conseguenza il minimo per avere la memoria virtuale è l'uso di un Motorola 68030 (attenzione che non sia in versione EC030, in quanto l'MMU è disabilitata perché non funzionante completamente). Se lei avesse un 68030 potrebbe usare il software VMM (freeware) o GigaMEM (commerciale); entrambi ci risultano non più aggiornati da parecchio tempo, probabilmente per il fatto che negli anni sono uscite espansioni di memoria sempre più capienti e le RAM stesse sempre meno costose (anche se è vero che per un utente Amiga, che ancora usa i moduli SIMM invece che DIMM, ultimamente si sta rilevando difficile trovare ancora negozi che abbiano a magazzino le SIMM ad un prezzo accettabile). Il consiglio è quello di partecipare a fiere di elettronica in cui si trovano ancora RAM SIMM (e addirittura ZIP, per gli A3000) a prezzi stracciati.

ZIP drive

Salve alla Redazione di Amiga Life. Spero mi possiate dare una piccola delucidazione: sarei intenzionato a comprare uno Zip lomega e un hard disk (max 3 GB),ma non sono sicuro della loro completa compatibilità. Anzi, a dir il vero so che lo Zip è compatibile, ma voglio sapere se posso utilizzarlo così com'è, oppure devo procurarmi delle altre periferiche (leggasi cavi, cavetti e soci); in quanto all'hard disk: va bene qualsiasi marca, o ci sono delle limitazioni? Dimenticavo: io posseggo un 1200 non tower, quindi le dimensioni dell'hard disk dovrebbero essere contenute.

Alessandro Milani

I drive ZIP sono pienamente supportati su Amiga (senza bisogno di alcun tipo di driver, se si utilizza la versione SCSI e lo si configura con HDToolbox come hard disk rimovibile); anche se con un particolare driver e un cavetto è possibile utilizzare anche la versione

parallela dello Zip, lo sconsigliamo vivamente a causa delle bassissime prestazioni. Nel suo caso, acquisti tranquillamente la versione ATAPI dello Zip; dovrà dotarsi (anche in previsione dell'acquisto dell'hard disk) di una interfaccia che converta i connettori da 2.5 pollici a 3.5 pollici. Di queste interfacce ne esistono vari tipi, anche bufferizzate (consigliate su A1200), e permettono di collegare 4 periferiche su due canali IDE separati. L'hard disk e lo Zip dovranno essere esterni al A1200 (se non lo vuole mettere in un tower), dato che non ci sarebbe spazio internamente; li dovrà alimentare a parte con un alimentatore da PC. A livello software, per gestire lo Zip Atapi, avrà bisogno del software commerciale IdeFix (che esiste anche in versione dimostrativa e lo può trovare sul CD allegato alla rivista); tramite tale software sarà in grado di gestire lo Zip come se fosse il floppy drive DF4:. In alternativa, sempre tramite lo stesso software, potrà partizionare il disco Zip tramite HDToolbox e utilizzarlo come se fosse un hard disk rimovibile (avendo l'accortezza, in questo caso, di partizionare tutti i dischi allo stesso modo, e dando loro lo stesso nome di device; il nome del disco può invece essere diverso). L'uso del software IdeFix è necessario in quanto lo scsi.device dell'A1200/A4000 (chiamato così anche se in realtà pilota dispositivi IDE) non supporta tutti i comandi ATAPI necessari per il corretto funzionamento delle unità ATAPI in generale; dovrebbe essere possibile, invece, con lo scsi.device del Workbench 3.5.

LCD su Amiga

Carla Pisone ci chiede se lo schermo LCD (15 pollici) del suo notebook può essere usato come monitor per l'Amiga; purtroppo non è possibile, nemmeno utilizzando la porta USB come da lei auspicato. Se avesse un normale monitor per PC allora potrebbe connetterlo anche ad Amiga; il fatto che il suo 1084S abbia una presa a 9 pin mentre il monitor VGA ne abbia una a 15 pin non la deve preoccupare. Dovrà infatti utilizzare un apposito adattatore da frapporre tra la porta video di Amiga e il cavo a 15 pin del monitor VGA; utilizzando un VGA, senza l'ausilio di uno scandoubler (eventualmente dotato anche di flickerfixer), non potrà più visualizzare i modi grafici PAL e NTSC (ovvero quelli usati comunemente sui giochi un po' datati). Inoltre, per rispondere alla sua ultima domanda, non può utilizzare direttamente il monitor VGA in quanto manca dell'ingresso videocomposito; una soluzione alternativa potrebbe essere quella di acquistare una scheda video per PC con ingresso composito (o una scheda TV da affiancare alla scheda video correntemente in uso) che le permetterebbe di vedere il video di Amiga in una finestra di Windows 9x (collegando quindi l'ottima uscita videocomposita del 1200 all'ingresso CVBS della scheda video/TV del PC). Una ulteriore soluzione, anche se più complessa, è quella di dotare sia il 1200 che il notebook di una scheda di rete Ethernet PCMCIA (in particolare NE2000 compatibile per il 1200); grazie al cnet.device (che gestisce le schede di rete per PC), ad uno stack TCP/IP (come Miami, AmiTCP o Genesis) e al software VNC (recensito sul numero 113), potrebbe visualizzare il video di Amiga sullo schermo del notebook.

Problemi vari

Al sig. Gian Claudio, visti i vari problemi che ha il suo 1200 con BlizzardPPC, consigliamo di cercare di risolvere un problema alla volta; in particolare è sicuro che con tutto quanto è collegato al suo 1200 l'alimentatore sia sufficiente? Alcuni dei problemi da lei descritti infatti sono sintomo di alimentazione non corretta; le suggeriamo quindi di misurare con un voltmetro le tensioni di uscita dell'alimentatore (con le periferiche collegate ovviamente) ed eventualmente provarne un altro. Inoltre, per una corretta soluzione degli altri problemi (che sembrano essere di natura prettamente software), sarebbe utile reinstallare il Workbench su un'altra partizione dopo averla formattata (in modo tale da non intaccare la partizione attuale di boot). Installi a quel punto un programma alla volta e verifichi che tutto funzioni correttamente (per esempio AHI, l'emulatore Mac, ecc...).

Formato ADF

Spett/le redazione, vi scrivo per risolvere alcuni miei dubbi sull'uso di programmi ".ADF" sul mio Amiga . Nel numero 113 avete detto che il programma ADF2Disk permette di convertire un file ADF in un file eseguibile per Amiga , ebbene ho provato a utilizzarlo ma mi richiede un disco (disk image) a 901120 bytes: come posso risolvere questo problema?

Francesco Pillai

Non è un "problema"; tale programma (ADF2Disk) converte proprio i file .adf (chiamati anche disk image in quanto sono l'immagine di un dischetto) non in un eseguibile, come lei afferma, ma nuovamente in un dischetto formato Amiga. Quindi, mentre con il programma incluso nell'emulatore UAE si convertono i dischetti in .adf (per poter essere usati con l'emulatore stesso), ADF2Disk (e altri) permettono di effettuare il procedimento inverso. Inutile sottolineare che mentre il primo programma è utile solo a chi possiede l'emulatore, il secondo serve solo a chi possiede un Amiga vero e vuole convertire i tanti file .adf presenti su Internet (illegalmente il più delle volte) in un dischetto leggibile direttamente dal proprio Amiga.

a cura di Luca Danelon

Questo mese...

AmigaLife CD-ROM, nonostante la cadenza mensile e gli stretti tempi di lavorazione, riesce ogni mese a riunire oltre 400 MB di ricco materiale, molte volte selezionato appositamente per le rubriche e gli articoli presenti nella rivista. E' il caso di questo numero, che vede una completa dotazione a corredo del tutorial HTML di Gabriele Favrin: il numeroso materiale presente su CD vi permetterà immediatamente di seguire il corso di Gabriele e divenire operativi come webmaster in pochi minuti!

Sempre opera di Gabriele Favrin (e di Francesco Celli), anche questo mese lo spazio Emulsland, dedicato ad approfondimenti ed articoli sugli emulatori. Come già anticipato, il sito è entrato a far parte della struttura fissa del CD-ROM, e lo potrete reperire nella sua forma più aggiornata direttamente nella directory WWW. Stessa directory per il mirror del sito Amigalta, dedicato agli utenti dell'omonimo canale IRC; questo sito raccoglie curiosità, notizie, codici di comportamento ma soprattutto le foto e gli screenshot dei componenti attivi di tale canale.

L'appena concluso Pianeta Amiga 2000 ha portato al CD-ROM un buon reportage fotografico, per riconoscersi tra la folla o per apprezzare la più importante manifestazione Amiga italiana, se non presenti all'evento; inoltre, nella directory "Demo", i dimostrativi (AGA e RTG) di "Bubble Heroes", gioco tutto italiano presentato proprio in occasione della fiera di Empoli.

Completano il CD-ROM il materiale selezionato da Aminet, quello inviato dai lettori (particolare menzione per la serie Amigazette, interessante rivista on-line dedicata ad Amiga, presente su CD-ROM con tutti i numeri finora usciti) e i dimostrativi e gli archivi forniti a corredo degli articoli su carta.

Il CD-ROM allegato alla rivista contiene software già installato, moduli, icone, testi, siti web da navigare off-line, contributi degli utenti ma soprattutto listati, programmi, foto e tutto il materiale proveniente dagli articoli pubblicati nella rivista. Nel cassetto "Dalla rivista" è anche presente un indice (in duplice formato HTML e testo) con la lista degli URL citati nella rivista, pronti per essere cliccati o copiati nel proprio browser.

Le icone utilizzate per compilare questo CD-ROM seguono lo standard "NewIcons" e lo stile delle icone "GlowIcons", adottate ufficialmente con il nuovo sistema operativo AmigaOS 3.5; per visualizzare correttamente tali icone è necessario avere installato il Workbench 3.5, o – in presenza di un sistema operativo pari o precedente ad AmigaOS 3.1 – installare il patch NewIcons, presente sul CD-ROM stesso nella directory "Indispensabili/Icone".

Per suggerimenti, critiche o più semplicemente commenti riguardanti il CD-ROM di Amiga Life, indirizzate le vostre e-mail a: *amigalife.cd@pluricom.it.*

Amiga e Hyperion Software

Amiga annuncia il rafforzamento dell'alleanza con Hyperion, la quale, oltre a sviluppare giochi per Amiga basati sui processori Motorola 680x0 e PPC, si occuperà di fare il porting di questi giochi anche sugli

Amiga della prossima generazione. Alcuni titoli annunciati sono: Heretic II, Sin, Shogo, FreeSpace, Alien Nation, Soldier of Fortune. Hyperion inoltre annuncia l'intenzione di sviluppare giochi di ruolo, di strategia, e simulatori.
http://www.amiga.com/games/083000-hyperion.shtml

Ecco NightLong

Dopo l'approvazione da parte della Trecision del nuovo gioco della ClickBOOM, Nightlong, la distribuzione al pubblico della nuova avventura grafica su 3 CD viene data, nel momento in cui questo numero di Amiga Life va in stampa, per imminente. Il gioco sarà disponibile sia in versione 68k sia in versione PPC.
http://www.clickboom.com

Ultime da Virtual Works

Sempre molto attivo Virtual Works, il principale distributore Amiga in Italia. Questi gli ultimi comunicati:

- ✓ Ribassato il prezzo di Amiga Writer, ora disponibile a solo 160.000 nella versione 2.2 in italiano.
- ✓ Non più disponibile Miami, a causa di problemi di reperibilità presso Nordic Global.
- ✓ Nuovi arrivi su CD: Aminet 38, Aminet Games, Codename: Hellsquad, Pictris, Virtual Ball Fighter, AmyResource Backstage Edition.
- ✓ Disponibile lo scanner Epson A4 1200s compatibile con Amiga.

Il rivenditore veneto ha inoltre recentemente registrato il proprio dominio: il sito web di Virtual Work è adesso accessibile all'indirizzo:
http://www.virtualworks.it

Il ritorno di Sculpt Animate 3D/4D

Il mitico programma di modellazione raytracing, Sculpt Animate 3D/4D della Byte By Byte, torna a rivivere su Amiga. Il programma, ancora in fase di sviluppo, sarà disponibile in versione 68040, 68060 e PPC con WarpOS. Molte caratteristiche devono essere ancora definite, deciso invece il nuovo nome dle programma: sKulpt.
http://cdBSSoftware.net/english/skulpt.html

Mr. Mysza adattatore di mouse PS/2

La Merlancia Industries annuncia l'imminente disponibilità di un nuovo adattatore di mouse PS/2 IBM PC compatibili per Amiga: Mr. Mysza. Sono supportati i mouse fino a quattro bottoni e con rotellina di scroll.

L'adattatore costa circa 25 marchi tedeschi.
http://www.merlancia.com

Merlancia Industries

SCSI per AteoBus

E' disponibile l'interfaccia SCSI per il bus Ateo, ad un costo di 450 franchi francesi (circa 135.000 lire). La scheda è

dotata di una porta esterna (SUB-D25) e di un connettore interno a 50 poli. La compatibilità è assicurata con tutti i normali dispositivi SCSI, quali masterizzatori, scanner, dischi fissi o ZIP, ecc.
http://www.ateo-concepts.com

Novità da Innovative

Innovative annuncia la disponibiltà di fxSCAN 3.0 con un nuovo motore OCR. Tra le novità c'è il loader JPEG per PPC, e il supporto dei driver BetaScan.

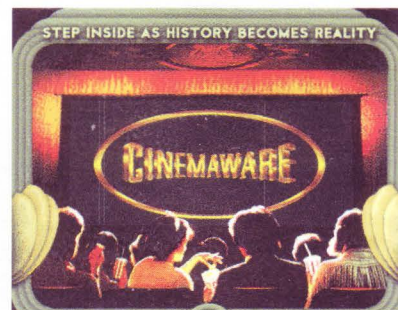
Innovative annuncia anche i propri piani per il futuro sviluppo dei suoi prodotti sulle varie piattaforme hardware. Saranno supportati anche MorphOS e il nuovo AmigaOS.
http://www.innovative-web.de

Nexus Development presenta PuzzleBOBS

PuzzleBOBS è un videogioco che si ispira alla fortunata serie di puzzle game, Puzzle Bobble 1, 2, 3 e Puzzle De Don, introducendo però diverse novità. Il gioco supporta OCS, ECS, AGA e RTG (Picasso96 e CyberGraphX), fino a 16 e 24 bit, è stato programmato totalmente in assembler 68020 e supporta il multitasking di AmigaOS.

Novità dalla Cinemaware

La rinata Cinemaware ha ultimato una nuova versione del gioco "The Three Stooges", che dal mese di ottobre può essere giocata su Internet con l'utilizzo della tecnoligia Java e Shockwave. Presto rivedremo anche il famoso "Defender of the Crown".

http://www.cinemaware.com

PSXPort

PSXPort è una nuova interfaccia che permette di connette-

re all'Amiga i dispositivi di gioco per Play Station. Il software fornito consente anche un'emulazione completa del Game Pad-CD32.
http://www.blittersoft.com/cgi-bin/2/webc.cgi/~bsoft/PSXPort.html

Pianeta Amiga 2000

Il 30 settembre e 1. ottobre scorsi si è tenuta la quarta edizione di Pianeta Amiga, la più importante manifestazione Amiga nel nostro paese. La due giorni di Empoli ha visto la presenza di tutti gli operatori Amiga italiani e di alcuni operatori stranieri. Erano presenti, tra gli altri, Virtual Works (che ospitava anche Haage & Partner e ClassX e vendeva in esclusiva il nuovo AmyResource Backstage Edition), AmiQuipment, Power Computing, Amiga Active e Darkage Software (che ospitava Epic Marketing e XTeam), oltre ai banchetti demo di Giorgio Signori, Pietro Ghizzoni, Paolo Pettinato e Amiga Group Italia. Enigma Amiga Life non si è limitata a presenziare con il suo ampio e visitatissimo stand, ma ha, quest'anno, attivamente partecipato all'organizzazione della manifestazione, e curato in prima persona la serie di conferenze che si è tenuta il sabato (tra le quali segnaliamo la riproduzione del video Deathbed Vigil e la presentazione dell'Amiga SDK).

Tra le novità, da segnalare le nuove schede Mediator, disponibili presso Power Computing e Virtual Works.

In attesa del reportage della manifestazione, che sarà presente nel prossimo numero, vi rimandiamo all'ampia galleria fotografica, presente nel CD allegato a questo numero di Amiga Life.

TaskiSMS

E' disponibile la nuova versione 2.0 di TaskiSMS, programma che permette l'invio di SMS tramite Internet. Con questa nuova versione è possibile usufruire di ben 896 reti di cellulari in 120 paesi del mondo.
ftp://taski.com.pl/pub/taski/programs

MakeCD 3.2d Beta 3

E' disponibile la nuova versione beta del noto software di masterizzazione MakeCD versione 3.2d Beta 3.

L'aggiornamento richiede la versione 3.2c.
http://makecd.core.de

Spo³

Darkage (demo group) organizza Spo³, terza edizione del demo-party dedicato interamente ad Amiga! Il party si terrà a Spoleto (PG) il 4 novembre.
http://www.darkage.it/spo3/

Nuovo alleato di Amiga: MeterNet

Meternet annuncia che a partire da questo dicembre metterà in commercio negli Stati Uniti un STB (set top box, cioè un dispositivo che permette di accedere a Internet usando un comune televisore e una linea ad alta velocità) basato sulla tecnologia AmigaNG.

SimpleBox
Java Internet Device powered by Amiga

Il primo modello a essere messo in vendita sarà il "SimpleBox Java Internet Device wb8616JID", dotato di un robusto browser, streaming audio/video, messageria istantanea, Ethernet per connessione via cavo, x/DSL, satellite e LAN.

A differenza di altri dispositivi simili già disponibili da America Online, Microsoft, Ravisent, Web-2U (MUCP) e altri, il SimpleBoxJID, basato su tecnologia Amiga, contiene una Macchina Virtuale Java di alta qualità autorizzata da Sun.

MeterNet e Amiga stanno anche sviluppando un dispositivo radio Internet a basso costo per il mercato internazionale, che verrà messo in commercio all'inizio del 2001.
http://world.simplebox.com
http://www.amiga.com/corporate/092100-meternet.shtml

Freeciv v1.13

E' disponibile una nuova versione, la 1.13, di Freeciv, il famoso gioco di strategia rilasciato

Dal mondo dell'informatica

Un nuovo gioco: la sedia elettrica virtuale

Un'esecuzione virtuale al costo di duemila lire: a Magliano Alpi, un paesino di 2.000 abitanti in provincia di Cuneo, è ormai di gran moda il gioco della "sedia elettrica", che ha già avuto una vasta diffusione negli Stati Uniti.

Il successo è tale che ogni sera, per provare l' emozione di "morire folgorati" su una panca di legno uguale a quella usata per i condannati a morte in alcuni Stati USA, si formano code anche di cento persone.

Il finto strumento di morte è stato allestito all'interno di un capannone-sala giochi, denominato "PlayPlanet", dove vi sono una miriade di giochi elettronici, biliardi, calcio balilla.

"Siamo i primi ad aver importato in Italia questo gioco" – dice con orgoglio la titolare, Gabriella Bracco – "non è assolutamente dannoso. Ci teniamo alla salute dei nostri clienti, anzi; non vendiamo neppure alcoolici".

Per molti di coloro che si lasciano affascinare da questo macabro divertimento, si tratta di una sfida con se stessi o con gli amici, con i quali si fa la gara. Vince chi "muore", cioè chi riesce a sopportare il massimo voltaggio consentito dal gioco. Chi si siede sulla sedia di legno ha infatti la possibilità di dosare il voltaggio a sua misura. Una volta che il "condannato" si è seduto, l'intensità di corrente comincia a salire e su un monitor si può seguire l'aumento progressivo della scarica. La maggior parte della gente che gioca viene giustiziata" – dice Bracco – "non si tratta solo di giovani, c'è un po' di tutto, anche famiglie, comunque tanti adulti. D'altronde si tratta di un gioco innocuo. Molti di quelli che vengono da noi non sanno nulla della pena di morte e non si pongono tanti perchè: si siedono lì e provano il brivido, poi se ne vanno a casa o a fare qualche altro gioco. Che male c'è?".

Sun annuncia la tecnologia Java per il wireless

In collaborazione con molte altre aziende viene diffuso un nuovo protocollo, basato su Java, orientato alla diffusione di informazione verso dispositivi mobili. La nuova tecnologia migliorerà l'accesso ai dati tramite una migliore grafica e una maggiore possibilità di iterazione.
http://industry.java.sun.com/javanews/stories/story2/0,1072,29693,00.html

Intel rilascia un linguaggio multipiattaforma

La crescente richiesta di applicazioni e-business e l'eterogeneicità dei sistemi ha spinto Intel a sviluppare un sistema che permetta di scambiare le informazioni tra ambienti diversi con la massima semplicità.

Dal mondo dell'informatica

http://www.computerworld.com/cwi/story/0,1199,NAV47_STO50709,00.html

Olimpiadi di Sidney: perde la TV, vince la Rete

Chiusi i Giochi Olimpici, la NBC tira le somme: delusione per gli ascolti televisivi, ma soddisfazione per l'attenzione catturata dal sito, NBCOlympics.com, più seguito del sito ufficiale dei Giochi (Olympics.com).

La rete di telecomunicazioni statunitense, di proprietà della General Electric ha registrato il tasso di ascolto più basso nelle ultime tre Olimpiadi. Nei 17 giorni dei Giochi di Sidney la percentuale di telespettatori è stata del 21 per cento in meno rispetto a Seul nel 1988 e addirittura più bassa del 35 per cento rispetto alle Olimpiadi di Atlanta, nel 1996.

Buone notizie, invece, per i collegamenti al sito: secondo i dati della società americana Nielsen/NetRatings, che controlla la visione di 165 milioni di pagine Internet, in 15 Paesi, il sito della NBC ha avuto 60 milioni di contatti nelle proprie pagine, da utenti collegati da casa, per tutta la durata delle Olimpiadi. Olympics.com ha registrato, nello stesso periodo, 45 milioni di pagine.

Secondo Al Ramadan, presidente del Quokka sport, che cura il sito olimpico dell'NBC, su Internet gli inserzionisti che si sono affidati all'on-line sono rimasti pienamente soddisfatti. Al contrario della sezione televisiva NBC, che ha dovuto offrire spazi pubblicitari gratuiti per compensare gli inserzionisti della diminuzione degli ascolti.

Napster, la battaglia continua: il sito per ora resta aperto

Di fronte a un tribunale federale di San Francisco è iniziata la grande battaglia legale dell'industria discografica per bloccare il sito di scambio musicale della Napster. Mentre i patiti della musica si affollavano sul sito per scaricare quanti più file possibile prima di una eventuale chiusura, gli avvocati delle due parti si sono affrontati in uno scontro che potrebbe fermare o almeno modificare una delle rivoluzioni del costume portate da Internet.

Napster - o forse i suoi utenti - una prima vittoria comunque l'ha ottenuta. I rappresentatntì dell'industria discografica, infatti, avevano chiesto la chiusura cautelativa del sito in attesa della sentenza. I giudici, invece, hanno ascoltato le argomentazioni delle parti e aggiornato la seduta senza prendere alcun provvedimento.

L'industria discografica aveva fatto causa a Napster sostenendo che il sito viola i diritti di proprietà intellet-

PCI e AGP arrivano su Amiga!

Favoleggiati per anni, gli adattatori PCI per Amiga sono ora una realtà. Dopo la Mediator PCI di ElBox, presentata fra l'altro in prima mondiale durante Pianeta Amiga 2000, sembra che molti dei produttori hardware rimasti abbiano in cantiere prodotti analoghi.

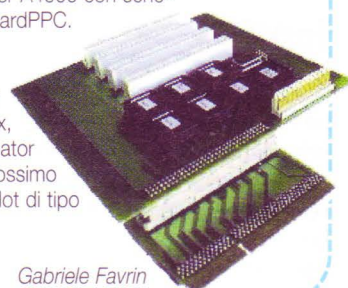
Cominciamo con Eyetech che già da questa estate ha annunciato la Predator, una scheda PCI pensata, però, per interfacciarsi con il bus proprietario delle BlizzardPPC e CyberStormPPC. Le specifiche della scheda sono molto interessanti: tre slot PCI ed uno AGP (per le schede grafiche di ultima generazione) nella versione per 1200 tower e due slot PCI, uno AGP ed uno video di tipo Zorro3 (compatibile col Video Toaster), nella versione per 4000 desktop. Entrambe le schede comprenderanno uno slot per l'eventuale supporto di un processore G3/G4 e di RAM di tipo SDRAM. Quest'ultima caratteristica, nonché il supporto AGP, sarà presente solo nella versione "Plus" del prodotto. L'altra, denominata "Predator-SE", anch'essa disponibile sia per 1200 che per 4000, sarà un'incarnazione a basso costo dotata dei soli slot PCI. La commercizzazione avverrà in due fasi: ad uscire per prima, entro l'anno, dovrebbe essere la versione SE, seguita, nei primi mesi del 2001, dalla "Predator Plus".

http://www.eyetech.co.uk

Un prodotto analogo, del quale tuttavia al momento si ignorano le specifiche tecniche, è stato annunciato da DCE. Si tratta della G-Rex PCI. Anch'essa utilizzerà il bus proprietario delle schede Phase5 e sarà disponibile in tre versioni: per A4000 (desktop o tower) dotato di scheda CPU CyberStormPPC, per A4000 con scheda CyberStorm MK-III e per 1200 tower con BlizzardPPC.

http://www.dcecom.de

Se al momento le due schede citate sono poco più che annunci (anzi, per quanto riguarda la Predator va registrato un duro attacco da parte di ElBox, che mette in dubbio la veridicità di quanto affermato da Eyetech), la Mediator PCI è invece, come detto, realtà. Il prodotto, che verrà recensito nel prossimo numero, può essere utilizzato sui tower Infintiv e Winner ed offre quattro slot di tipo PCI 2.1. Il prezzo al pubblico è di circa 400 mila lire.

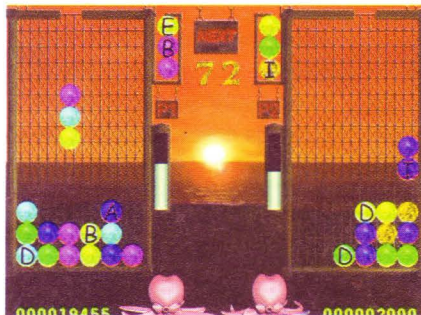
http://www.elbox.com

Gabriele Favrin

sotto licenza GNU simile a Civilization II della Microprose

http://home.t-online.de/home/sebauer/freeciv_eng.html

Novità da Xteam Software Solution

La Xteam Software Solution, team di sviluppo italiano, ha annunciato la disponibilità del gioco Virtual Ball Fighters.

Si tratta, a detta di Riccardo Santato, il portavoce della società, del "puzzle game più curato e divertente disponibile per Amiga".

Il gioco, tra le altre cose, prevede una modalità a due giocatori e otto personaggi computerizzati. Molto curato l'aspetto grafico, con supporto per AGA e schede grafiche, e quello musicale, con supporto per schede sonore AHI e la presenza di ben quaranta minuti di musica su CD. Le schede PowerUp sono supportate tramite le librerie WarpUp.

Virtual Ball Fighters è distribuito da Epic Interactive, e può essere anche acquistato in contrassegno ordinandolo direttamente presso il sito web di Xteam Software.

Oltre a questo puzzle game, Riccardo Santato e soci sono al lavoro su diversi altri titoli, tutti davvero interessanti, tra i quali spicca un'avventura grafica in 3D realizzata in collaborazione con la Hurricane Studios.

http://www.xteamsoftware.com

Bubble Heroes

Arcadia Developments ha recentemente presentato Bubble Heroes, un nuovo gioco "puzzle/adventure" sullo stile del famo-

so Puzzle Bobble. Il gioco utilizza sia grafica AGA sia schede grafiche, una colonna sonora che viene definita "professionale" (speriamo lo sia anche la grafica e la giocabilità!), una eleventa intelligenza artificiale e una velocità grafica a 50 fps con vari livelli di gioco. Secondo gli autori del gioco, sono occorsi circa tre anni di lavoro da parte dei grafici, programmatori e musicisti. Il risultato è un CD con circa 170 MB di dati e 410 MB di audio (divisi in 24 tracce CDDA). La versione per schede grafiche avrà 256 colori su schermo, quella AGA fino a 512.Nel sito web del team di sviluppo sono disponibili alcuni demo giocabili (presenti, "ovviamente", anche nel CD allegato).
http://www.made.net/arcadia/

Nuovo sito Amiga

Amigagames è un nuovo sito dedicato ai giochi per Amiga.

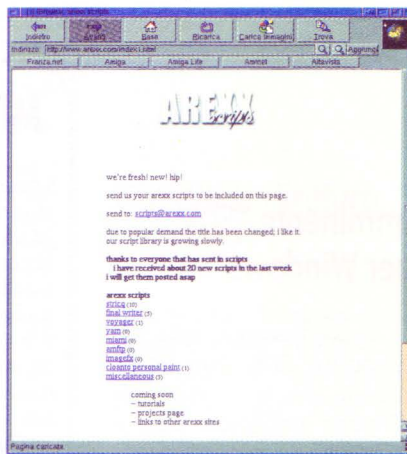
Nel sito è presente anche un database di tutti i giochi realizza-

ti per il nostro amato computer. Imperdibile per i più nostalgici!
http://www.amigagames.co.uk

Arexx.com

Arexx.com è un nuovo sito Internet contenente script per ARexx.

Chi volesse collaborare ad aumentare il numero degli script presenti potrà farlo inviando i propri a scripts@arexx. com.

http://www.arexx.com

Amiga.free

Torniamo ad occuparci di software reso "free", nella più vasta accezione del termine, che si tratti cioè di prodotti precedentemente a pagamento ed ora utilizzabili gratuitamente o di programmi dei quali sono stati rilasciati sorgenti oppure kit di sviluppo. E partiamo proprio dai prodotti dell'ultimo tipo: ora è infatti possibile realizzare "add-on" per PageStream, ad esempio moduli scanner, driver per stampanti, effetti grafici, ecc. L'autore, Deron Kazmaier, ha infatti reso disponibile sul suo sito web il materiale necessario a chi è interessato ad estendere le funzionalità del celebre software DTP.
http://63.249.214.79/Developer/subframe.html

Sul fronte dei rilasci in forma gratuita apriamo doverosamente con QNX: come preannunciato dalla scorsa primavera, "QNX Realtime Platform" è stato reso disponibile nel mese di settembre per il prelievo e l'utilizzo gratuito. Sul sito dell'azienda sono disponibili due versioni: un'installazione base di 24 MB ed una immagine ISO, dedicata ai possessori di masterizzatore, da 91 MB. Quest'ultima include una vasta selezione di software. Stiamo provando il pacchetto e vi rimandiamo al prossimo numero per maggiori informazioni su quello che sarebbe dovuto essere l'OS di AmigaNG.
http://get.qnx.com

Prosegue intanto il rilascio di vecchi titoli ludici sui siti dedicati all'emulazione Amiga da parte degli utenti PC. A volte si tratta di giochi semi sconosciuti come le due avventure in lingua spagnola "La Aventura Original" e "La Diosa de Cozumel", in altri casi di giochi ben più famosi quali, per esempio, "Formula 1 Manager", "Frontal Assault" e nientemeno che "Beneath a Steel Sky" versione CD32. Ricordiamo che questi programmi raramente sono rilasciati come freeware. Si tratta, al contrario, di versioni speciali concesse per il prelievo dal solo sito che raggiunge un accordo con il produttore. In questo caso il "solito" *http://www.back2roots.org*. Sempre in campo ludico, ma di interesse per i soli programmatori, il rilascio del sorgente del gioco AMonopoly, reperibile su Aminet e sul CD allegato alla rivista.

Riportiamo per dovere di cronaca l'addio di Asimware al mercato Amiga. Purtroppo i responsabili della software house, nota soprattutto per il filesystem CD AsimCDFS ed il peogramma per masterizzatori MasterISO, non intendono rilasciare nel freeware i loro prodotti.
http://amiga.asimware.com

Per una notizia negativa, un'altra molto positiva: a pochi giorni dalla chiusura del numero è stato annunciato il rilascio, sul sito tedesco "Amiga Arena", delle key per TextLoader e TextLoaderNG. Si tratta di due visualizzatori/convertitori di testi. TLNG, in particolare, supporta i formati dei WP più famosi a partire da Word e, grazie alla key, consente di salvare in vari formati la parte testuale dei documenti caricati.
http://online-club.de/~ARENA/Amiga.html

Gabriele Favrin

Dal mondo dell'informatica

tuale. Un giudice federale distrettuale aveva ordinato pertanto a Napster di chiudere il sito. Ma una corte d'appello ha consentito al sito di funzionare in attesa dell'udienza di oggi.

L'associazione che riunisce i massimi produttori di dischi degli Stati Uniti (Riaa), ha chiesto allora alla Corte d'appello federale di confermare l'ordine del giudice di primo grado. Il che equivarrebbe a chiudere completamente il sito e a lasciare a bocca asciutta i circa trenta milioni di persone che si ritiene utilizzino il servizio.

Napster ha contestato l'ordine di chiusura, sostenendo che si tratta solo di un meccanismo per scambiarsi canzoni che è sfuggito agli sforzi dell'industria discografica di mantenere il controllo della distribuzione della musica.

Anche se il più famoso, Napster è solo uno di un numero crescente di siti come Gnutella, Aimster o Freenet che sfruttano il potere di Internet per distribuire spettacolo direttamente ai consumatori attraverso programmi che consentono lo scambio diretto tra individui.

Nel timore che il tribunale possa definitivamente chiudere il loro sito preferito, milioni di amanti della musica si sono affolati sulle pagine di Napster nel tentativo di fare all'ultimo minuto copie di quanti più brani possibile.

"Gli utenti di Napster si stanno comportando come bambini in un negozio di dolciumi", spiega Stacey Herron, specialista di problemi musicali della società di marketing Jupiter Communications di New York. E Media Metrix, una delle maggiori organizzazioni che misurano il traffico dei siti, ha reso noto che nella terza settimana di settembre su Napster il traffico è aumentato del 24 per cento.

Un milione di e-mail per salvare MP3.COM

Negli Stati Uniti MP3.COM ha lanciato una campagna politica via Internet per sostenere un emendamento che potrebbe porre fine ai suoi guai giudiziari: ha mobilitato migliaia di persone, in un clima da campagna elettorale per la "Million E-mail March", la "marcia di un milione di e-mail". Attraverso l'invio di migliaia di messaggi di posta elettronica, MP3 si propone di convincere i membri del Congresso americano a votare a favore dell'emendamento che dovrebbe modificare la legge federale sul diritto d'autore e permettere la distribuzione di brani musicali mediante la Rete.

L'emendamento, proposto da Rick Boucher, un democratico della Virginia, e da tre repubblicani, prevede comunque che chi vuole creare una copia digitale di un brano dimostri di avere pagato i diritti d'autore. A quel punto potrà fare viaggiare in Rete il file e sentirlo anche da una postazione remota.

Dal mondo dell'informatica

Cinque importanti case discografiche avevano fatto causa a MP3.COM proprio sulla questione dei diritti d'autore. Il mese scorso quattro delle cinque etichette che avevano intentato l'azione legale sono arrivate a un accordo con la società di San Diego; la Universal Music Group ha invece deciso di portare avanti fino all'ultimo la sua guerra.

In settembre un giudice federale di New York ha condannato MP3.COM a pagare l'equivalente di 500 miliardi di multa. Ma l'azienda di San Diego ha deciso di fare ricorso e con ogni probabilità il caso arriverà alla Corte Suprema.

Forse, fa notare Boucher, se l'emendamento si trasformerà in legge, la causa contro MP3.COM potrebbe perdere ogni tipo di consistenza.

Ultracinquantenni cercasi: ora il web vuole esperienza

Le aziende della new economy cercano condottieri maturi. Esperti e con il fiuto degli affari, gli over 50 riscattano la propria vulnerabilità rispetto all'avanzata dei giovani nel settore tecnologico.

Secondo una ricerca appena pubblicata in Gran Bretagna nella rivista "The Industrial Society", infatti, il futuro della new economy sarà nelle mani degli ultracinquantenni. L'indagine mette in evidenza come le aziende che operano su Internet siano sempre più alla ricerca di capitani maturi, in grado di guidare la transizione tra il lancio di un'azienda e la sua permanenza nel mercato di lunga durata. La domanda, in particolare, è di personaggi "in buona salute, abbienti e con un occhio saggio e strategico, che li renda indispensabili agli altri impiegati".

Paul Allen abbandona la direzione della Microsoft

Paul Allen, il miliardario che ha fondato insieme a Bill Gates la Microsoft, ha deciso di lasciare la direzione dell'azienda a partire dal prossimo novembre. Allen non abbandonerà del tutto l'azienda, perché rimarà in veste di consigliere.

Secondo quanto riferito a CNN da un portavoce Microsoft di Allen, la decisione è stata presa perché il miliardario ha deciso di concentrarsi su altre attività. Allen, 47 anni, preferisce continuare a collaborare con la Microsoft in veste di "consigliere delle strategie".

"Il fatto di fare parte in modo attivo di un'azienda come la Microsoft mi ha dato molte soddisfazioni per anni" – ha detto Allen in una dichiarazione – "ma questo nuovo ruolo mi darà più tempo da dedicare alla tecnologia e ai prodotti, un'attività nella quale posso dare un contributo significativo".

In veste di consigliere, Allen, lavorerà a stretto contatto con il presidente della Microsoft Bill Gates e l'amministratore delegato Steve Ballmer. Da

Imminente l'SDK per Windows

In un messaggio sulla lista sviluppatori SDK, Gary Peake informa che la versione per Windows dell'Amiga SDK è imminente, e sarà messa in vendita entro la metà di ottobre, mentre questo numero di Amiga Life va in stampa. Ulteriori informazioni nel prossimo numero.

Directory Opus 4 Plus

Directory Opus 4 Plus v1.0 è una collezione di add-on per Directory Opus 4. Sono presenti 20 script ARexx, che permettono il potenziamento di DirOpus 4
http://viper.pl/~opus/

Rebol parla italiano

E' nata una nuova mailing list dedicata a Rebol/core, il noto linguaggio multipiattaforma di Carl Sassenrath.

La mailing list è in italiano, e per iscriversi occorre inviare una email all'indirizzo rebol-it-subscribe@egroups.com.

Majesty su Amiga

La Hyperion si occuperà del porting su Amiga del gioco Majesty, che verrà pubblicato da Titan Computer. Il gioco dovrebbe essere disponibile entro il 2001.
http://www.hyperion-software.com
http://www.strategyplanet.com/majesty/

Microsoft mangia Corel. E Amiga?

Il 4 ottobre scorso una notizia ha seriamente preoccupato numerosi amighisti (e non solo): Microsoft ha investito 135 milioni di dollari per acquistare il 24,6% di Corel, uno dei suoi più agguerriti avversari!
Nonostante le rassicurazioni di Derek J. Burney, il presidente di Corel, gli analisti concordano nel ritenere che da adesso in poi il mercato Linux (e di conseguenza quello AmigaNG) diventerà, per Corel, secondario. Gli obiettivi di Microsoft erano due: entrare dentro uno dei suoi concorrenti(non potendo sconfiggerlo...), comprandone una parte, e spingere Corel verso la nuova piattaforma Microsoft.NET (una serie di tecnologie focalizzate a portare sul Web applicazioni e giochi per gli utenti, compresi molti elementi dell'attuale sistema operativo Windows).
E Amiga? I lettori ricorderanno che Corel era stato definito dai vertici di Amiga Inc un "partner strategico" per la nuova piattaforma Amiga NG. Abbiamo immediatamente contattato Fleecy Moss, numero due di Amiga Inc, che ci ha accordato in esclusiva la seguente intervista.

D. Negli ultimi giorni è circolata una notizia allarmante riguardo Microsoft e Corel, il vostro partner strategico. E' stato nominato anche il progetto Microsoft.NET. In Amiga Inc. sapevate ciò che stava succedendo?
R. *Quando abbiamo siglato l'accordo con Corel, essi erano al secondo posto per importanza in campo Linux. Sei mesi dopo erano sull'orlo della bancarotta. Cowplant se n'è andato, e la Microsoft ha pagato loro la cauzione. La situazione non è più esattamente le stessa.*
No, non siamo preoccupati. Microsoft ha montagne di denaro e ci sono innumerevoli motivi per cui comprare Corel, non solo quelli che sono di pubblico dominio.
D. Come influenzerà i progetti di Amiga Inc questo fatto? C'è ancora spazio per Amiga Inc nei progetti di Corel? O potrà addirittura esserci una Ami.NET?
R. *La nostra collaborazione con Corel era basata sull'inclusione da parte nostra dell'Amiga Digital Environment nella loro distribuzione di Linux. Se loro saranno comunque ancora interessati a portare avanti e supportare la piattaforma Linux, avremo ancora argomenti di trattativa. In caso contrario, esistono sul mercato una moltitudine di distributori di Linux che potrebbero desiderare di migliorare il proprio prodotto offrendo l'Amiga DE. Ci potrà essere un Ami.NET? Il bello dell'architettura DE è che può essere legato ad ogni hardware e ad ogni sistema operativo. "Giriamo" già su Windows, e non vedo perché non dovremmo poter "girare" anche su .NET.*
D. Pensi che Microsoft stia tentando di dominare anche l'intero mercato Linux (il prossimo passo potrebbe essere la RedHat), oltre a quello distribuito/portabile tramite .NET?
R. *Esiste un'intera industria che investe ogni secondo del proprio tempo cercando di indovinare le mosse della Microsoft. Essi hanno una montagna di denaro e il dipartimento di giustizia imperversa. Questo è la chiave per quasi ogni cosa.*

MAS-Player

Eternity è ora il nuovo distributore di MAS-Player, un riproduttore hardware di file in formato MP3. Si collega alla porta parallela ed è compatibile con ogni modello di Amiga. Grazie a questa soluzione, l'alta qualità del segnale d'uscita (18bit per 44 KHz) è sempre garantita pur con un minimo utilizzo di tempo CPU, e si rende particolarmente adatto a macchine di fascia bassa (020). Sono già in corso contatti per la realizzazione di un modulo ad hoc per AmigaAMP.

http://eternity.amiga-software.com

Ritorna Amy Resource?

Interactive ne ha fatta un'altra delle sue! Ci riferiamo, naturalmente, all'ultimo – per certi versi inaspettato – CD della famosa serie Amy Resource, uscito in

Intervista esclusiva a Fleecy Moss
di Joachim Thomas

D. In un'intervista precedente hai affermato che la soluzione di Amiga Inc è comunque la migliore nel suo settore. Purtroppo siamo consci che il successo con un buon prodotto è possibile soltanto se la concorrenza non è ai livelli di una potenza come la Microsoft. Mi sono preoccupato già la prima volta che ho sentito parlare di .NET, non per il fatto che possa essere meglio dell'AmigaDE, ma già soltanto per il fatto che potesse esistere (il resto è soltanto questione di marketing, anche se il prodotto non fosse all'altezza). Qual è la tua opinione in merito?

R. *La storia della tecnologia, in realtà quasi ogni attività economica, è colma di esempi dei migliori che soccombono ai gonfiati. Noi abbiamo fiducia di avere un set di prodotti rivoluzionario oltre ad avere il grande vantaggio di possedere una comunità dotata di occhiali ai raggi-X che non cede alla seconda scelta. Ovviamente stiamo anche spingendo il nostro prodotto entro ogni possibile mercato, e ne esistono molti. Non mi preoccuperei troppo di .NET se fossi al tuo posto.*

D. Pensi che ci sia anche Amiga Inc fra i motivi che hanno spinto Microsoft ad intraprendere lo sviluppo di .NET, o che essi abbiano notato soltanto altre società, quali QNX, potenzialmente pericolose per loro?

R. *No, Microsoft si comporta esattamente come ha sempre fatto: essi sanno che i loro prodotti sono inferiori, hanno indagato su alcune potenziali idee per il futuro, hanno chiuso i loro ragazzi del marketing in una stanza per creare .NAI (punto - Nuovi Abiti per l'Imperatore). A questo punto si pubblica un grande documento pieno di termini tecnici e possibilità e, non appena qualcuno effettivamente inizia a distribuire un prodotto, essi affermano che si tratta di una loro creazione e comprano l'azienda. Assimilazione.*

D. Esistono altri partner di una certa dimensione, non ancora pubblicamente annunciati (ovviamente non chiedo di fare nomi!) che possano supportare in modo energico Amiga Inc anche nel caso la Corel fosse ormai persa?

R. *Certamente, e ce ne sono di più ogni giorno al telefono.*

D. Quindi (certamente scioccante per molti, quanto le stesse notizie diffusesi in questi giorni) AmigaDE potrebbe "girare" su .NET.

R. *Perché no? La potenza che i cervelloni della Tao-Group ci hanno fornito è l'abilità di astrarre da quasi qualsiasi hardware o sistema operativo al nostro sistema ospite. Gireremo molto meglio sul nostro hardware o quello dei nostri partner, ovviamente, ma tutto ciò sarà possibile.La gente deve avere la libertà di fare ciò che desidera. Molta gente si trova, oggi, ad aver investito in applicazioni Windows o Linux, e noi dovremo riconquistarla. Possiamo riuscirci solo con hardware molto superiore ed un sistema migliore, ma poi saranno gli sviluppatori di software che dovranno aggiungere del loro creando le applicazioni-killer che faranno desiderare alla gente di utilizzare questo sistema. Se non ci riusciremo, faremo molta fatica a farci notare, almeno per quanto riguarda questo mercato. Saremo presenti sulla lunga distanza anche perché è questo che ci vorrà, e compariremo improvvisamente in molti posti, alcuni prevedibili e altri no, che aiuteranno a supportare l'attività in altri ancora.*

occasione del recente Pianeta Amiga. Il CD si chiama "Amy Resource Backstage Edition" (le parole inglesi non traggano in ingannano: il CD è, come tutti gli altri della serie, completamente in italiano), e si propone di celebrare i quattro anni di pubblicazione della serie, che tanto sucesso ha avuto nel nostro paese. Per quanto ci riguarda, non possiamo che augurare al nostro Luca Danelon, "papà" di Amy Resource oltre che autore dei CD di Amiga Life, che questo "ultimo" Amy Resource... rimanga tale solo fino all'uscita del prossimo!

http://www.amyresource.it

ProStationAudio v4.0

E' disponibile la nuova versione di ProStationAudio v4.0, con il supporto di due CPU, la possibilità di visualizzare l'interfaccia grafica su due schede grafiche e su due monitor. Sono disponibili due versioni: la Millennium e la Remix.

La versione demo di Millennium 4.0 è scaricabile presso il sito WEB.

http://www.audiolabs.it

iFUSION in dirittura d'arrivo?

Jim Drew fa sapere che la versione Amiga di iFUSION è quasi pronta, e presto saranno disponibili alcuni screenshot. Staremo a vedere!

http://www.microcode-solutions.com

Ascoltare la radio su Amiga

Finalmente è disponibile un client Shoutcast/Icecast per Amiga. Realizzato da Sebastian Jedruszkiewicz, già programmatore del player MPEG video Frogger, StreAmi permette di ascoltare le numerose "web radio" che trasmettono in rete utilizzando uno stream MPEG audio. Fra le emittenti italiane da provare segnaliamo "Radio883" (server 216.32.166.89, porta 5472). [G.F.]

http://frogger.rules.pl

Continua la catena solidale in rete

Dopo The Hunger Site, che con un clic permette di donare cibo al programma ONU per l'alimentazione, ecco "The Kids AIDS Site", che propone lo stesso meccanismo di raccolta fondi al fine di ridurre i rischi di trasmissione del terribile virus da madre incinta a feto.

A pagare sono gli sponsor. Invitiamo i lettori a partecipare attivamente a questa nobile iniziativa. [G.F.]

http://www.thekidsaidssite.co

Dal mondo dell'informatica

quanto risulta dai documenti del governo federale, Allen possiede ancora una quota di 200 milioni di dollari dei titoli Microsoft.

Per Apple vendite più basse e obiettivi meno ambiziosi

Apple computer ha recentemente annunciato che i profitti del quarto trimestre saranno sensibilmente inferiori alle previsioni, per vendite molto più basse nel previsto durante il mese di settembre.

Secondo i risultati appena resi pubblici, il guadagno per ogni singola azione oscillerà tra i 30 e 33 centesimi di dollari, contro i 45 previsti. Immediata la risposta sul mercato azionario dove, negli scambi after-hours, il titolo ha perso il 46 per cento scendendo da 53 dollari e 50 a 26.

Il responsabile dell'ufficio finanziario dell'azienda di Cupertino, Fred Anderson ha spiegato che le vendite di materiali collegati alla scuola, che di solito segnano un picco in settembre, si sono rivelate più basse del previsto. Inoltre il Power Mac G4 Cube, l'ultimo nato nella produzione Apple, ha venduto meno del previsto. Non solo, l'azienda ha affermato che il rallentamento non è un problema limitato a un solo trimestre.

"Stiamo riconsiderando i nostri piani futuri e indicheremo obiettivi di crescita minori per il prossimo trimestre e per il prossimo anno fiscale", ha affermato Anderson. Steve Jobs, amministratore delegato e fondatore della società, dal canto suo ha indicato l'entità dei minori guadagni: "Saranno di circa 110 milioni di dollari (intorno ai 230 miliardi di lire) invece che i 165 milioni di dollari previsti. Sebbene questo rallentamento sia spiacevole" – ha aggiunto Jobs – "abbiamo in preparazione per l'inizio dell' anno tanti programmi nuovi e bellissimi, compreso il Mac Os X, e resto fiducioso".

La Malaysia vieta i videoggiochi

Nella linea di una consolidata politica di censura, la dittatura del paese asiatico impone la chiusura entro due mesi di tutte le sale arcade dedicate ai videogiochi: corrompono la gioventù.

In una lettera-diffida inviata ai gestori degli arcade dove moltissimi ragazzi si recano ogni giorno a giocare con i videogiochi del momento, il regime malese ha disposto che entro due mesi questi locali dovranno essere chiusi. Se ciò non avverrà vi saranno "conseguenze e severe sanzioni". Stando al Governo del paese "i videogiochi stanno rendendo dipendenti i giovani. Ormai devono andare lì tutti i giorni altrimenti non possono dormire".

Dossier

Convergenza digitale

Negli ultimi sette anni siamo stati autori e spettatori di una delle più importanti rivoluzioni informatiche e tecnologiche mai avvenute. E' sempre difficile comprendere appieno l'importanza di un cambiamento quando lo si vive di prima persona, ma questa rivoluzione è ancora in atto e sta modificando sempre più rapidamente alcune delle nostre convinzioni ed abitudini quotidiane.
Sappiamo anche che Amiga Inc ha intenzione di inserirsi "alla grande" in questo nuovissimo settore; purtroppo, però, al momento poco si sa sull'approccio che Bill McEwen e soci intendono seguire. Nell'attesa di saperne di più, allora, vediamo la situazione presente (e futura), vediamo cioè come il mercato vive oggi la convergenza digitale, prima della annunciata "nuova rivoluzione Amiga".

di Fabio Rotondo

Nell'occhio del ciclone

Non limitiamoci al campo informatico. Anche la nostra vita *normale* ha subito e subirà molte innovazioni: basti pensare come esempio all'avvento dell'*e-mail*, grazie alla quale possiamo spedire e ricevere delle lettere praticamente in tempo reale, senza dover attendere i canonici due o tre giorni delle poste normali (*snail-mail*). L'e-mail ha sostituito quasi completamente la posta cartacea e in molti casi persino il fax. In America ha ottenuto addirittura valore legale e può quindi essere portata come prova ad un processo. E l'e-mail non è che un piccolo esempio. L'introduzione di telefonini cellulari a basso costo ha permesso a chiunque di possederne uno. E tra i giovani è subito nato un nuovo modo di comunicare: attraverso gli *Short Message* o *SMS*, i così detti "*messaggini*". Se mentre state leggendo queste righe pensate che gli *SMS* non servano un granché, significa principalmente cinque cose:

1. Non siete più molto giovani e preferite una telefonata *vecchio stile*.
2. Usate il cellulare come un semplice telefono portatile, senza vederne o utilizzarne le reali possibilità.
3. Non vi siete chiesti come mai società come Omnitel offrano delle *schede servizi* che permettono l'invio gratuito fino ad un massimo di *100 messaggi SMS al giorno*.
4. Non avete mai considerato il fatto che i cellulari hanno la forma di *telefono* solo per una nostra *comodità mentale*, che rappresentano *metaforicamente* un telefono portatile, ma che in realtà potrebbero avere una qualsiasi altra forma, come di un paio di cuffie per Walkman con microfono collegate all'orologio da polso o ad una calcolatrice nel taschino.
5. State vivendo in modo del tutto passivo la rivoluzione che vi circonda: utilizzate senza comprendere del tutto la tecnologia che vi viene offerta e non vi fate mai domande inerenti a ciò che state sfruttando: siete completamente immersi nell'occhio del ciclone.

PSION

Riassunto delle puntate precedenti

E' difficile stabilire con certezza quando questa rivoluzione sia iniziata. Ho esordito all'inizio di questo documento dicendo "Negli ultimi sette anni", ma per alcuni, soprattutto gli studenti universitari e i militari (americani), i cambiamenti erano iniziati molto prima. Alla base di

tutto, comunque, c'è stata l'introduzione degli *Internet Protocols* (IP) e della rete globale, nota a tutti con il nome di Internet. Nato come un progetto militare americano, Internet è stata aperta dapprima alle università e poi allargata a tutta la popolazione.

Prima di continuare con ciò che è accaduto, diamo una piccola spiegazione (molto grossolana) di come "funziona" Internet e perché si dice che è una *rete*.

Gli *Internet Protocols* creati dall'esercito americano sono, come dice il nome stesso, dei *protocolli* per la comunicazione tra computer collegati tra loro tramite delle schede (di rete) e dei cavi. Gli IP più importanti sono sicuramente i seguenti:

TCP/IP	Tunnelling Communication Protocol – Protocollo di comunicazione via "tunnel"	E' il protocollo utilizzato per trasmettere i dati sulla rete. E' alla base di ogni comunicazione in Internet e tutti gli altri IP si basano su questo.
FTP	File Transfert Protocol – Protocollo di trasferimento di file	E' il protocollo utilizzato per spedire file sulla rete. Si basa sul TCP/IP.
HTTP	Hyper Text Transfert Protocol – Protocollo per il trasferimento di ipertesti	Serve per visualizzare le così dette *pagine Web*.

Ad ogni computer che viene messo in una rete TCP/IP, viene assegnato un numero di IP univoco, chiamato *indirizzo di IP*, così da poterlo riconoscere in mezzo agli altri. Gli indirizzi di IP sono scritti come una quaterna di valori (variabili da 0 a 255) separati tra loro da dei punti. Alcuni esempi di indirizzi di IP validi potrebbero essere: 127.0.0.1, 250.10.9.20, 199.10.0.3.

Si dice quindi che i computer sono *in rete* perché la loro connessione è rappresentabile da un intreccio di cavi che permette loro di comunicare. Internet si basa su questi principi, ed ogni computer sulla Rete ha un proprio indirizzo di IP univoco che gli permette di essere contattato da ogni parte del mondo. Su tutta la superficie terrestre sono disseminati dei "nodi" di questa rete, che funzionano da punto di raccordo per i computer del luogo che vogliono collegarsi ad Internet.

Questa tecnologia era già sicuramente disponibile negli anni '80, ma non era di facile utilizzo: non c'erano applicazioni grafiche come i browser Web attuali, e quindi il loro utilizzo è rimasto a lungo appannaggio degli *addetti ai lavori*. L'avvento del World Wide Web e dei primi modem a prezzi accessibili ha permesso a chiunque di accedere alla rete, ed è iniziata la rivoluzione, così come noi la stiamo vivendo in questo momento.

Cosa sta succedendo

Abbiamo visto l'evoluzione rapidissima dei programmi dedicati alla navigazione su Internet tramite PC: Netscape e Internet Explorer sono ormai alla versione 5, in meno di tre/quattro anni di sviluppo. Ormai, la Rete è entrata a far parte della nostra vita quotidiana, e non c'è nessuno che non abbia sentito almeno parlare di Internet e di posta elettronica. La gente si sta evolvendo e chiede sempre maggiori possibilità. Man mano che le tecnologie attuali vengono *digerite* dalle grandi masse, nascono nuove esigenze e cambiano le richieste. Ad esempio, si fa sempre più grande la necessità di poter consultare la propria posta elettronica anche mentre si viaggia; sbocciano attività lavorative nelle quali gli impiegati non sono in un comune luogo di lavoro, ma comodamente seduti a casa propria (tele lavoro) e c'è chi, completamente a digiuno di informatica, vuole comunque "entrare in Internet".

Ecco quindi nascere dei nuovi tipi di *device* a metà strada tra un computer e qualcosa di più familiare, come il televisore o il telefono, che permettono la connessione ad Internet. Ci sono strumenti, come la *WebTV*, che permettono di navigare su Internet tramite il televisore di casa; piccole agende palmari, come Psion o PalmPilot di 3Com, che permettono di navigare semplicemente collegando l'agenda elettronica al proprio telefonino. Cellulari evoluti come il Nokia Communicator che nascondono al loro interno un vero e proprio mini computer con tanto di browser Web. Con il nuovo protocollo *WAP* è persino possibile fruire delle informazioni della Rete usando solo il proprio cellulare. Nei telefonini cellulari i sistemi operativi appartengono a case come la Nokia, mentre la Microsoft non è per ora arrivata oltre la fase sperimentale. Nei computer palmari, il sistema operativo vincente è quello del PalmPilot, di 3Com, che secondo la società Idc ha il 51% del mercato contro il 12% di Windows CE.

Un primato sottolineato dall'accordo che consentirà alla Sony di utilizzare il sistema Palm della 3Com nei suoi nuovi apparecchi portatili.

Web Appliance

Tutte le apparecchiature appena descritte si basano e sfruttano i normalissimi Internet Protocols e offrono all'utente finale una grande flessibilità e semplicità d'uso, senza costringerlo ad utilizzare un PC. Questo nuovo ramo della tecnologia della *Information Technology* (IT) è detta *Web Appliance*: particolari dispositivi (*device*) offrono tra le loro funzioni anche la possibilità di essere collegati in una rete e, più precisamente, sono in grado di *offrire o sfruttare dei servizi* su una intranet o su Internet. In generale, le tecnologie utilizzate per Internet stanno valorizzando un'architettura diversa da quella che ha fatto la fortuna dei PC e quindi di Microsoft.

Non è lontano il giorno in cui tutti gli elettrodomestici della nostra casa saranno collegati ad una rete locale (*LAN*) e potranno essere controllati da lontano od offrire dei *servizi* agli abitanti della nostra casa. Come avrete notato, in questo ultima sezione ho già parlato due volte della possibilità di offrire un *servizio*. Ci sono alcune caratteristiche peculiari di questi dispositivi di nuova generazione che vale la pena rimarcare:

1. Questi dispositivi sono in grado di comunicare tra loro, su di una rete, utilizzando il protocollo TCP/IP e gli altri Internet Protocols standard.
2. Il fatto che tutti questi dispositivi stiano su di una stessa rete permette loro di *sfruttare* i *servizi* che gli altri *oggetti* sulla rete possono offrire loro: per esempio, la televisione potrebbe essere in grado di *stampare* l'immagine che sta visualizzando semplicemente mandando uno *snapshot* del fotogramma corrente alla stampante collegata in rete, magari usando il protocollo FTP.
3. Ogni apparecchio sulla rete, non dovendo più essere *capace* di fare mille cose, ma potendo contare su altri *oggetti* che possono offrire ad esso il servizio necessario, è in grado di *specializzarsi* nel servizio che è in grado di offrire.

Riprendendo l'esempio di prima, potremmo far vedere sul televisore quello che abbiamo catturato con la nostra telecamera collegata alla rete, semplicemente premendo un bottone, oppure, potremmo stampare l'immagine visualizzata dalla nostra telecamera, premendo un altro bottone.

Il *Web Appliance* non si ferma qui. Io ho parlato di una rete *locale*: mettete sulla vostra rete locale un device in grado di collegarsi ad Internet e il gioco è fatto: potete offrire ed usufruire di una quantità inesauribile di *servizi* offerti dalla rete delle reti.

Tutte queste cose sono possibili soprattutto grazie all'utilizzo di protocolli standard come gli Internet Protocols.

Gli Internet Protocols (IP) sono uno standard de facto: semplici, funzionali, efficaci ed aperti, sono una base solida ed indipendente da ogni piattaforma: l'ideale per qualsiasi cosa voglia comunicare con il mondo esterno.

In questo nuovo scenario, le tecnologie della Microsoft sono in gara, ma hanno tutt'altro che vinto.

La parte più visibile del mercato, quella dei piccoli oggetti mobili che consentono la connessione ad Internet, è in piena esplosione.

Digital Convergence

L'adozione di standard universali permette il rapido proliferare di oggetti eterogenei ma coordinabili tramite *interfacce* comuni. La gente si abituerà presto ad avere (magari) un piccolo display a cristalli liquidi sulle loro lavatrici, frigoriferi, forni a microonde ecc. Tutti con icone semplici dalle quali scegliere, e con possibilità sempre maggiori, man mano che si aggiungono altri dispositivi alla loro rete. Per esempio: il Sig. Rossi ha comprato il nuovissimo frigorifero *Web Compliant* e se lo è subito messo in rete. Il frigorifero gli segnala via e-mail sul suo computer di casa quando è ora di sbrinarlo e gli manda anche la lista della spesa. Due mesi dopo, il Sig. Rossi compra una stampante di rete. Il frigorifero se ne accorge e, al posto di mandargli una e-mail con la lista della spesa, gliela stampa direttamente.

Questo naturalmente non è che un esempio, ma più o meno è così che credo andranno le cose nei prossimi cinque anni.

The Dark Side Of The Moon

Tutta questa tecnologia ha però un altro aspetto, per certi versi negativo: le applicazioni che si affacciano alla rete, come abbiamo già detto, sfruttano gli Internet Protocols, ma non solo: per essere utilizzabili e competitive verso altre applicazioni simili disponibili su Internet, *devono* per forza utilizzare gli Internet Protocols ed attenersi il più possibile agli standard. Questo significa che chi progetta *qualcosa* da porre sulla rete deve essere certo di farlo nel modo più compatibile e supportato possibile.

Un esempio eclatante di quello che sto cercando di dire sono i siti Web: per far sì che siano fruibili anche tramite dispositivi palmari o telefonini, dobbiamo legarci a tecnologie consolidate e disponibili su ogni tipo di piattaforma: mi riferisco in special modo all'HTML, che deve essere quello *ufficiale* come descritto dal *World Wide Web Consortium* (**http://www.w3c.com**), gli unici in grado di stabilire lo standard per il Web. Progettando un sito "aperto"

bisogna dimenticarsi di tutti i fronzoli legati alle piattaforme PC Windows o Mac, come l'utilizzo di plug-in tipo Flash o ShockWave, perché renderebbero il sito poco fruibile o addirittura inaccessibile per una quantità di utenti sempre più vasta.

The Final Cut

"Si apre un' era in cui non ci sarà bisogno della Microsoft."

Scott McNealy, leader di Sun, Comdex '99

Questa frase, dichiaratamente di parte, deve comunque farci riflettere molto attentamente. Se dovessimo fare del commercio elettronico in questo momento, sicuri che la tecnologia resti *congelata* per i prossimi cinque/sette anni, allora, quasi sicuramente, consiglierei di progettare siti e *Web devices* appositamente pensati per i PC e i prodotti Microsoft. Ma (fortunatamente?) le cose non stanno così: il fenomeno strutturale è il boom di Internet e la digitalizzazione dell'economia: un cambio di paradigma che apre una nuova epoca nella quale i PC, territorio a quasi esclusivo monopolio Microsoft, non sono più al centro delle attenzioni del mercato e della dinamica innovativa, ma sono semplicemente una delle tante tecnologie in concorrenza su di un terreno competitivo enormemente più vasto, nel quale convergono le telecomunicazioni, l'informatica, i media, i servizi finanziari e commerciali.

L'utente di domani è una persona più colta, più istruita e con maggiori pretese di quelli con i quali ci siamo dovuti affrontare fino adesso. Forte della filosofia *"pay-per-get"*, sarà dispostissimo a pagare per i servizi che desidera, ma cercherà solo i servizi migliori, quelli che gli saranno più produttivi e dove potrà pagare solo quello che usa. Per fare un esempio attuale: è come pagare le telefonate a secondi di conversazione e non più a scatti, una cosa alla quale anche Telecom, ormai, si è allineata passando dalla TUT alla TAT.

Su Internet la partita è appena cominciata, ma non credo che si delineeranno presto dei vincitori: l'utente, pagando solo quello che usa, sarà molto difficile da mantenere una volta conquistatolo, perché sempre pronto a migrare verso nuovi lidi più convenienti ed efficaci in termini di servizio/prestazioni/prezzo. E' per questo che utilizzare le tecnologie aperte diventa una necessità vitale oltre che un'ottima scelta professionale: rimanendo con gli standard, universalmente supportati, si apriranno le porte dei propri servizi a *tutti* coloro che, in un modo o nell'altro, saranno in grado di connettersi alla rete.

Non cedete assolutamente alle promesse di servizi sviluppati rapidamente e senza fatica con prodotti Microsoft o affini, poiché il ritmo frenetico dell'innovazione tecnologica ed informatica, che la casa di Bill Gates ha generalmente più seguito che anticipato, ha costretto la società di software più famosa del mondo ad introdurre i *propri* standard. Ecco allora dei tool che generano pagine HTML non completamente compatibili con il *vero* HTML; ecco la Microsoft, sotto accusa per abuso di posizione dominante, *costringere* i produttori di PC ad installare Internet Explorer come browser per la navigazione su Internet.

Ritorno al Futuro

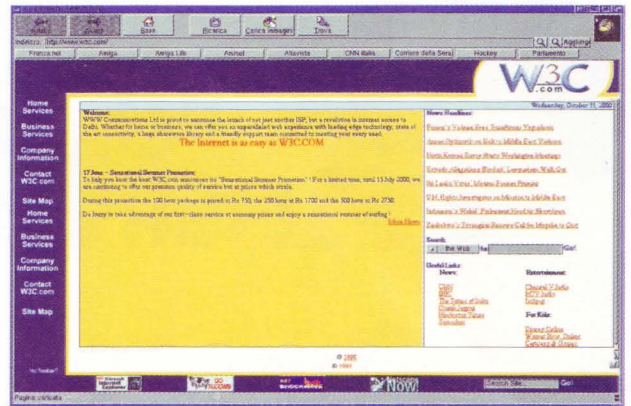
"In futuro l'informatica somiglierà alle telecomunicazioni con macchine centralizzate e servizi venduti solo per l'uso che se ne farà. E in quel futuro non c'è bisogno di Microsoft. Abbiamo passato gli ultimi vent'anni a discutere di sistemi operativi, ma vi chiedo: qual è il sistema operativo del vostro telefonino? Non lo sapete.
E non avete bisogno di saperlo. Quindi, se volete, spendete pure 1 milione e più per Windows 2000: così potrete dare una mano ai suoi inventori a ripulirlo dagli errori."

Scott McNealy, leader di Sun, Comdex '99

Sempre più attività vengono svolte in Rete, non necessariamente utilizzando terminali molto potenti, e invece richiedendo sempre più capacità di calcolo nei server e larghezza di banda nelle connessioni telematiche. Il che è ben diverso da ciò che accadeva nell'epoca dei PC, quando l'innovazione era determinata dall'innovarsi dei nuovi chip Intel e dei nuovi programmi della Microsoft.

Già oggi, la Sun ha pronta una *suite* per l'Office Automation nella quale i programmi risiedono solo ed esclusivamente sul server e si possono utilizzare tramite Web browser, anche con un vecchio computer (basta che abbia un'interfaccia grafica). Questo genere di approccio, oltre ad abbassare i costi di upgrade hardware delle aziende e dei singoli privati, permette anche una maggiore gestione da parte dei System Administrator, che non dovranno più occuparsi di controllare le macchine di tutti gli utenti collegati, ma soltanto assicurare un corretto funzionamento del server sul quale girano i programmi aziendali.

Un altro vantaggio di questo genere di approccio è il *remote accounting*: facciamo finta che un dipendente della ditta sia in giro per lavoro. Arrivato in albergo inserisce la sua *smart card*, contenente tutte le proprie informazioni riservate, e si collegherà al suo *desktop* di lavoro tramite il device di connessione ad Internet messo a disposizione dall'albergo stesso oppure tramite il suo portatile e sarà in grado di lavorare come se fosse in ufficio. Deve stampare o spedire un fax? Sulla rete locale dell'albergo ci saranno sicuramente dei device pronti ad offrirgli questi servizi: i programmi che utilizza se ne accorgeranno automaticamente non appena si connetterà alla rete e lui potrà lavorare senza preoccuparsi di dove sia ubicato *fisicamente*.

Tutti questi servizi, e molti altri, dovranno essere a disposizione di un potenziale cliente, se si desidera essere competitivi nel mercato globale del prossimo millennio. ■

In prova

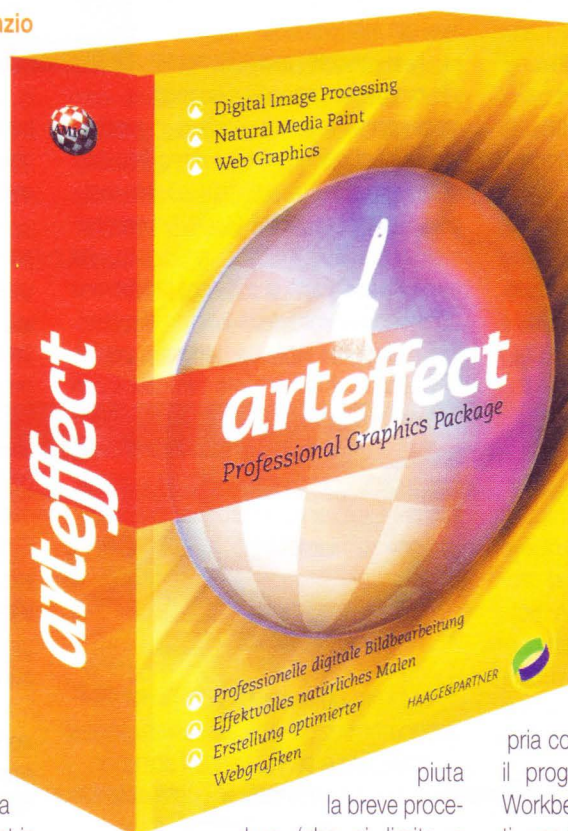
ArtEffect 4

di Luca Danelon

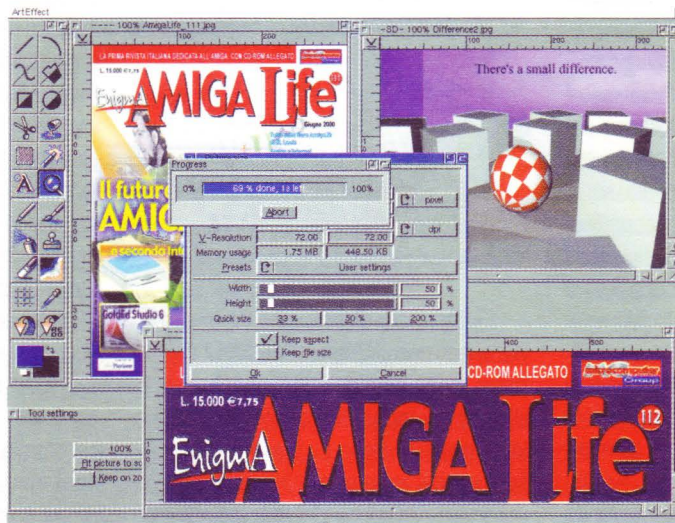
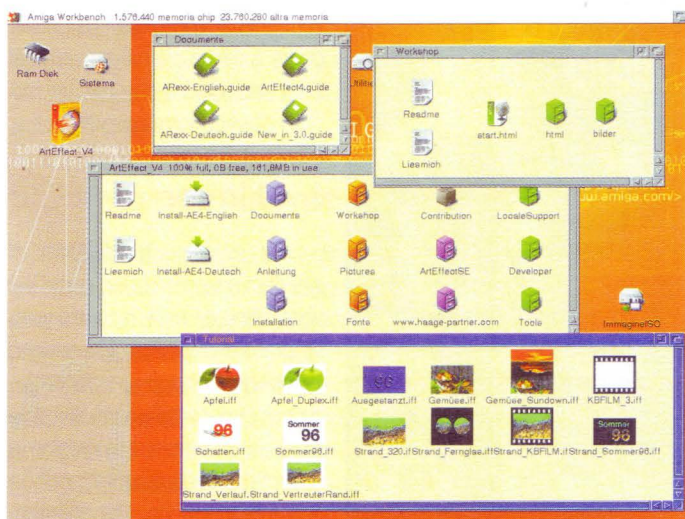
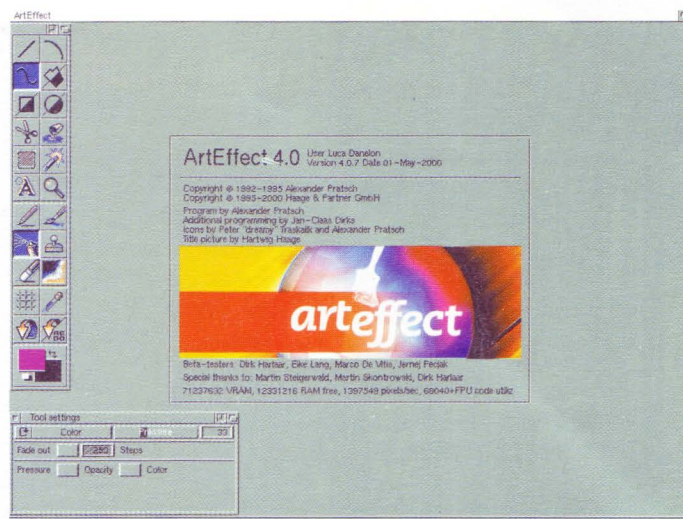
Dopo un lungo periodo di silenzio (forse dovuto ad incentrare tutti gli sforzi su AmigaOS 3.5 ?), Haage & Partner è tornata prepotentemente alla ribalta con le nuove versioni dei suoi software di punta, AmigaWriter - recensito nel precedente numero di AmigaLife - e ArtEffect, oggetto di questa recensione.

Contenuti e installazione

ArtEffect viene distribuito su un ricco CD-ROM, contenente circa 160 MB di dati. Tra i contenuti, una buona raccolta di materiale grafico (100 MB), la presenza della versione completa di ArtEffect 2 (adatta per veloci compiti di ritocco delle immagini, su computer dotati di processori non velocissimi, ad esempio), il kit di sviluppo per la creazione di plug-in, una raccolta di font in differenti formati (bitmap, Compugraphic e TrueType, per un totale di circa 12 MB) e una sezione di tutorial (1 MB), completamente impaginata in formato HTML e quindi facilmente fruibile. Completano il CD, il mirror del sito di Haage & Partner (20 MB), alcune utility di contorno, i contributi esterni e la documentazione del programma, in formato AmigaGuide e in lingua inglese e tedesca.

Il programma non è direttamente eseguibile da CD-ROM, ma richiede l'installazione su HD; una volta compiuta la breve procedura (che si limita a richiedere la destinazione della copia e la creazione dell'assegnazione logica nella user-startup), il cassetto di ArtEffect 4 occupa circa 12 MB su hard disk.

Le richieste di sistema del programma sono minime: una CPU 68020, AmigaOS 3.x, 8 MB di memoria e ovviamente un hard disk. Il consiglio è quello ovviamente di utilizzare un computer con CPU potente (68060) e molta memoria, così da poter lavorare proficuamente e sfruttare al meglio tutte le opzioni del programma.

Il programma

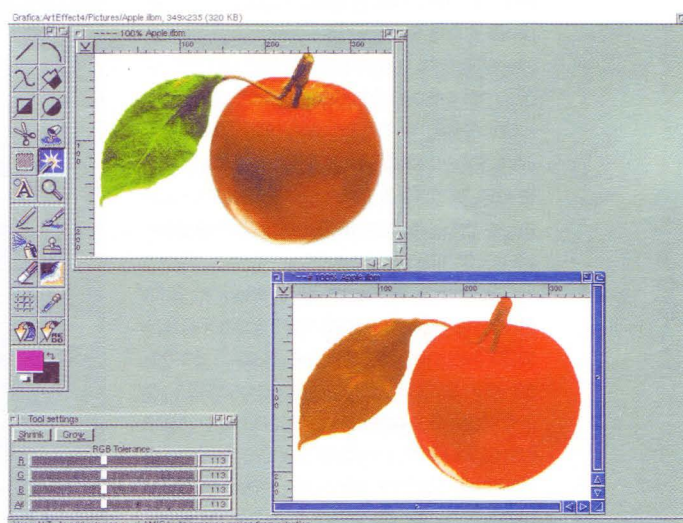
Al primo lancio, il programma richiede il numero di serie, così da personalizzare la propria copia. Inseriti i propri dati e il codice, il programma apre sullo schermo del Workbench la propria barra degli strumenti, una barra inferiore contenente gli help relativi agli strumenti, ed una finestra di controllo dello strumento selezionato. Le icone degli strumenti, anche a risoluzione di 1024x768, sono chiare e indicative del loro utilizzo, anche grazie all'ormai immancabile tooltip che viene visualizzato lasciando la freccia del mouse qualche secondo ferma sopra l'icona di cui si vuole conoscere l'utilizzo. Per ArtEffect è stato scelto di inserire nei tooltip (che per il programma rappresentano una novità) anche un aiuto relativo ai

La ricca dotazione del CD-ROM di ArtEffect 4; si notino le icone come miniature delle immagini.

Il programma, all'apertura su uno schermo proprietario.

tasti di selezione con i quali è possibile variare l'utilizzo dello strumento attivato: ad esempio, selezionando il tool per la creazione di figure rettangolari, la pressione del tasto SHIFT permette di creare quadrati, mentre il tasto CTRL varia il sistema di creazione della figura geometrica, espandendola uniformemente dal punto in cui si trova il mouse.

Gli strumenti presenti nella barra laterale sono i classici tool di disegno a mano libera, creazione di linee rette, curve, poligoni, rettangoli e cerchi pieni o vuoti, tool di ritaglio, riempimento, selezione di aree di immagine (gli "stencil", di cui si parla più diffusamente nel seguito), inserimento di testo e funzione di zoom. Accanto a questi, vi sono poi le selezioni per il tipo di "brush" (pennello) da utilizzare per il disegno vero e proprio, che spaziano dalla matita all'acquerello, dallo spray alla gomma per cancellare. Infine, vi sono i tool "di servizio", che servono ad esempio per creare un'immaginaria griglia sui cui fare scorrere con precisione i propri pennelli, oppure per prelevare uno specifico colore dall'immagine, o ancora per rimuovere o applicare nuovamente l'ultima azione compiuta sull'immagine stessa (le funzioni "undo" e "redo"). Chiudono la barra, sul fondo, gli indicatori dei colori di primo piano e sfondo, intercambiabili tra loro, oltre che facilmente personalizzabili con un doppio clic.

Selezionando un qualsiasi tool, è possibile poi consultare un'apposita finestra ("Tool settings") contenente i parametri di detto tool; per la funzione di zoom sarà quindi possibile ripristinare la visualizzazione a dimensioni reali (100%), per le funzioni di selezione dell'immagine sarà possibile impostare la soglia di colore da incorporare, e così via.

Le immagini aperte nel programma vengono visualizzate all'interno di finestre, delimitate, nel bordo superiore e sinistro, da righelli che visualizzano la misura dell'immagine secondo l'unità scelta: tale unità è velocemente intercambiabile diret-

Il multitasking interno di ArtEffect: è possibile aprire molteplici finestre con i filtri, ed ognuna di esse si aggiorna ad ogni modifica dell'immagine.

Un esempio di stencil (immagine in basso).

tamente da un piccolo menù a cui si accede da un bottone presente nel punto d'unione dei due righelli, in alto a sinistra. In questo modo, è sempre possibile controllare la misura dell'immagine non solo in pixel, ma anche in centimetri (o eventualmente inch). Il menù presente in ogni immagine permette anche di impostare la "funzione" (sorgente o target delle azioni da compiere con più immagini) dell'immagine stessa, relativamente all'applicazione degli effetti grafici.

Un ottimo lavoro

Il programma è sicuramente frutto di un ottimo lavoro di programmazione, che lo ha portato ad essere notevolmente veloce rispetto ad altri suoi concorrenti (fxPaint, ad esempio), pur mantenendo un sistema di multitasking interno veramente invidiabile. E' infatti possibile, soprattutto con le finestre relative all'applicazione degli effetti e dei filtri, aprire più finestre contemporaneamente, ognuna con la propria preview aggiornata in tempo reale. Anche le finestre con le varie palette degli strumenti sono completamente asincrone, permettendo di mantenerle aperte contemporaneamente.

Il programma, contrariamente alle abitudini dei software operanti in campo grafico, fa inoltre un uso molto parsimonioso della memoria, operando su più immagini contemporaneamente anche con quantitativi limitati di MB, oltre che offrire un sistema di memoria virtuale incorporato nel programma stesso. Tale sistema è piuttosto efficiente, anche se il manuale consiglia, nel caso di frequenti utilizzi di questa funzionalità, di depositare tale file in una partizione a parte, possibilmente formattata con blocchi di dimensione elevata, così da aumentare quanto più possibile la velocità di scrittura.

ArtEffect richiede la presenza della memoria virtuale per abilitare funzioni piuttosto pesanti per il sistema, quali la gestione dei layer o la ripetuta possibilità di annullare le operazioni compiute sulle immagini (dalla versione 3, il programma di Haage & Partner permette infatti di poter utilizzare la funzione "undo" ripetute volte, limitate solamente dalla disponibilità della memoria).

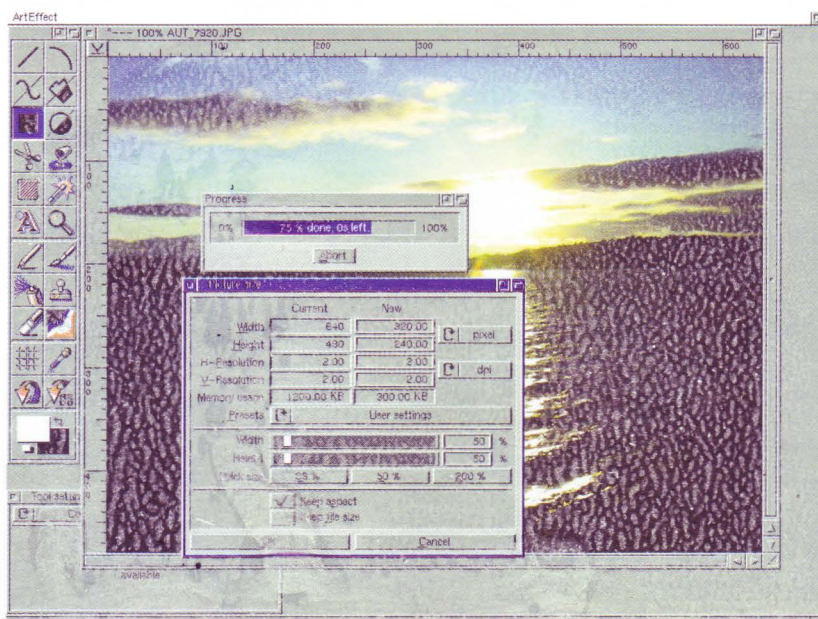
La toolbar del programma in dettaglio.

Gli stencil...

Una funzione da sempre ritenuta utile, soprattutto nell'elaborazione di immagini e foto, è la possibilità di creare "stencil", aree di lavoro isolate dall'immagine, su cui operare le proprie modifiche senza intaccare il resto dell'immagine. Il tool sicuramente più conosciuto è la famosa "bacchetta magica", con la quale si va a cliccare sull'immagine e "magicamente" il programma seleziona l'area dell'immagine stessa che presenta lo stesso colore, o sue vicine sfumature. ArtEffect ha sempre avuto – rispetto ai suoi concorrenti – tale strumento sin dalle prime versioni, anche se con la sua nuova versione 4 il programma ha ulteriormente potenziato le funzionalità di tale tool: ora è possibile, abbinando al clic del mouse la pressione di particolari tasti, aggiungere o rimuovere più stencil contemporaneamente, prelevabili dall'immagine sia con il tool automatizzato della bacchetta magica (ovviamente regolabile in quanto a "sensibilità", per individuare o meno sfumature vicine al pixel selezionato) che con un tool dalla classica forma geometrica.

...e i layer

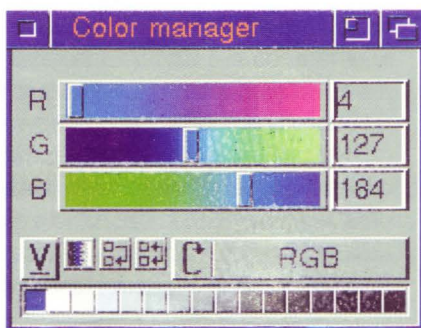
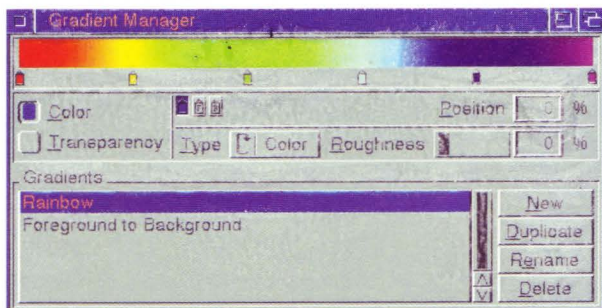
Un altro punto di forza di ArtEffect riguarda i layer: come più volte spiegato nelle recensioni dei programmi di grafica, i layer sono "strati" dell'immagine, e permettono quindi di compiere più elaborazioni ad una stessa immagine e vederne i risultati applicando a scelta le modifiche, che rimangono ovviamente singolarmente editabili.

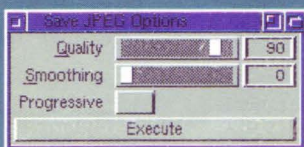
In questa versione, la gestione dei layer ha subìto alcune aggiunte: la prima riguarda la possibilità di creare un "effect layer", un layer costituito dalla sola applicazione di un effetto o filtro grafico, in modo tale da poter applicare tale effetto a propria scelta solamente su determinate parti dell'opera, oltre che naturalmente poter aggiungere e rimuovere l'effetto senza danneggiare permanentemente l'immagine. L'altra novità riguarda il "text layer", che permette di mantenere il testo inserito con l'apposito strumento come parte separata

La finestra di modifica delle dimensioni, con l'indicatore di progressione dell'operazione in corso.

dell'immagine, e quindi soggetta ad ulteriori modifiche (di posizione, forma e testo) senza andare ad intaccare l'aspetto degli altri strati di lavoro.

Studiato per l'utente

ArtEffect è stato anche studiato per renderne l'utilizzo quanto più piacevole e produttivo su ogni tipo di piattaforma: il programma sembra infatti "adattarsi" al processore installato, e permette diverse scelte di impostazione proprio per offrire la possibilità agli utenti con processori lenti di godere comunque della buona velocità e struttura del programma.

Una prima impostazione è rintracciabile nel pannello di preferenze, dove è possibile impostare il ritardo con il quale avviene l'aggiornamento delle immagini (ad esempio, dopo aver sovrapposto ad esse altre finestre): chi possiede un processore 68060 potrà permettersi un aggiornamento "istantaneo", mentre chi vorrà prediligere la velocità di lavoro all'effettivo aggiornamento delle immagini su schermo, potrà scegliere di aggiornare queste ultime nei momenti di "idle" (attesa) del programma oppure in modo ritardato rispetto agli effettivi movimenti su schermo, dando priorità alle funzioni "vitali" del programma.

Gli effetti (e i formati) di ArtEffect 4

ArtEffect 4 offre una vasta raccolta di effetti e filtri pronti da utilizzare sulle proprie immagini, molti dei quali configurabili a piacere dall'utente. Il menù Filters prevede: Antique, Colormanipolator, Color Correction, Adjsut Colorpspace, Dynamic Range, Histogram Equalization, Negative, Posterize, Solarize, Threshold, Blur, Gaussian, Motion Blur, Radial Blur, Smooth, Zoom Blur, Sharpen, Color To Gray, Displace Pixel, Edge Finder, Laplace, Maximum, Minimum, Oil Paint, Relief, Wax Paint, Caricature, Curl, Polar Coordinates, Twirl, Median, Mosaic, Polar Mosaic, Segment Image, Deinterlace, Bump Map, Convolve, Make Tile, Mirror Picture, Offset, Tile. Ovviamente, visto l'elevato numero di effetti, essi sono suddivisi per categoria, per renderne più facile la consultazione e la selezione.

Relativamente ai formati di memorizzazione delle immagini, ArtEffect supporta tranquillamente IFF/ILBM, BMP, PCX, PNG, IFF-RGB8, TARGA, TIFF e JFIF-JPEG. Questi ultimi due formati offrono inoltre alcune impostazioni ormai diffuse in ambiente grafico PC/Mac; in particolare, per il formato TIFF è possibile selezionare il tipo di codifica, mentre per le immagini JPEG è possibile abilitare il caricamento progressivo (utile per immagini che verranno utilizzate su web, che quindi verranno visualizzate già durante il caricamento). Il manuale di ArtEffect sottolinea inoltre come il programma sia in grado di leggere il formato JPEG proprio delle nuove fotocamere digitali (es. Fuji).

Haage & Partner ha sempre posto attenzione, in ArtEffect, anche al supporto delle tavolette grafiche (che l'azienda stessa commercializza), e con la nuova versione di ArtEffect tale supporto è stato ulteriormente migliorato, ampliando il numero di periferiche supportate.

Le finestre per la gestione delle palette e delle gradazioni di colore.

Un'altra piccola attenzione posta dai programmatori nei confronti dell'utente è relativa alla finestra di "progressione" delle operazioni, che molti programmi utilizzano per visualizzare lo svolgersi delle azioni e quindi dare una misura del tempo mancante al completamento delle stesse: ArtEffect non utilizza tali finestre sempre, ma solamente nel momento in cui l'azione richiede un tempo d'attesa non immediato. In questo modo, l'utente non si trova ad avere finestre di progressione che si aprono e si chiudono con velocità fulminee, magari obbligando il programma ad un ulteriore refresh dell'immagine su cui si sta lavorando, ma le nota solamente nell'attimo in cui è "costretto" ad attendere il completo svolgimento di un'azione da parte del programma.

ArtEffect presenta anche un'utile opzione per la memorizzazione della posizione delle finestre del programma, così da non dover costringere l'utente a spostare ad ogni apertura le finestre dei filtri, o quelle di impostazione degli strumenti; tale opzione si rivela estremamente utile, in quanto le finestre che il programma è in grado di aprire contemporaneamente sono innumerevoli, e diventa quindi difficile poterle mantenere tutte contemporaneamente aperte. Il programma inoltre "ricorda" le finestre aperte al momento della chiusura, ripresentandole nella medesima posizione al lancio successivo del programma.

Piccoli particolari

Oltre a quanto finora evidenziato, va

sicuramente sottolineato l'impegno dei programmatori tedeschi a migliorare Art Effect anche in piccoli particolari. Ad esempio, il programma salva automaticamente un'icona (in formato nativo 3.5) assieme all'immagine, rappresentante una miniatura dell'immagine stessa; in questo modo, è possibile visualizzare un catalogo delle proprie opere semplicemente aprendo il cassetto da Workbench!

Il (limitato) tool per l'inserimento del testo.

ArtEffect 4 migliora anche sotto l'aspetto della gestione dei colori, presentando una nuova finestra per la configurazione di gradienti di colore, oltre che aggiungere possibilità di caricamento/memorizzazione di palette personalizzate.

Ancora, i requester per la modifica della dimensione dell'immagine o dello spazio di lavoro ("canvas size") sono ovviamente ormai in tutto simili allo standard grafico per eccellenza, Photoshop, offrendo una visione d'insieme delle attuali misure dell'immagine (larghezza, altezza e densità) e la possibilità di modificare tali parametri selezionando le relazioni tra essi (ad esempio, per variare solamente i DPI, o per variare le dimensioni dell'immagine non considerando la densità).

La palette dei layer in uso (si noti il tooltip d'aiuto).

Da non sottovalutare anche la sottile barra di testo presente al fondo dello schermo: su tale barra vengono visualizzati consigli di utilizzo degli strumenti selezionati, offrendo così la possibilità di raggiungere il risultato voluto senza la necessità di consultare il manuale o magari ricorrere a ben più fastidiose prove.

Conclusioni

Il programma si è rivelato alla prova pratica veramente maturo, frutto di un'opera di rifinitura e potenziamento propria di un software veramente professionale. In diversi giorni di utilizzo, il programma non ha mai dato problemi di instabilità, neppure se costretto a gestire più immagini contemporaneamente. Su processori 68060, il programma si comporta egregiamente, operando sempre con buona velocità per tutte le azioni compiute, ed anche i caricamenti e i salvataggi delle immagini avvengono molto velocemente (questo relativamente alla dimensione dell'immagine, ovviamente). Sono state lasciate però in chiusura alcune note negative che non sono ancora state evidenziate nella recensione: la documentazione fornita su CD-ROM non è infatti all'altezza del programma, in quanto è frammentaria e sembra essere stata riciclata dalla precedente versione del programma (in molti punti, si parla di "Art Effect 3"). Nel software, invece, ciò che ha stupito (negativamente) è stato lo strumento testo, che si è rivelato purtroppo inadeguato nella maggior parte delle situazioni, essendo limitato ad una sola riga di testo ed offrendo poche possibilità di personalizzazione, benché sia abbastanza veloce e offra un buon sistema di posizionamento del testo, abbinato all'ottima gestione tramite i layer. Anche questi ultimi non sono esenti da difetti, legati ad una gestione alle volte piuttosto lenta (probabilmente dovuta al pesante carico di lavoro che essa comporta, anche tramite l'utilizzo della memoria virtuale).

A parte queste note, che sono comunque frutto di una vera e propria ricerca del classico "pelo nell'uovo", il programma si candida come migliore software grafico su Amiga, e il prezzo contenuto (rispetto ad altri concorrenti, anche su altre piattaforme) deve ovviamente invogliare all'acquisto. ■

Configurazione usata

- ✓ Amiga 4000
- ✓ CPU: 68060 a 50 Mhz e PPC 604e a 150 MHz
- ✓ RAM: 32 Mb Fast, 2 Mb Chip
- ✓ OS: ROM 3.1, Workbench 3.1 e 3.5
- ✓ Altro: Scheda grafica CyberVision con CyberGraphics 3

Scheda prodotto

Produttore: Haage & Partner
Sito web: http://www.haage-partner.com
Disponibile presso: Virtual Works, http://www.virtualworks.it
Prezzo: 210.000 lire

TurboGest

di Luca Danelon

Amiga, si sa, ha sempre basato il suo successo sulla scintillante grafica, le possibilità audio e il suo ottimo sistema operativo: da questo miscuglio di fattori sono sempre nati programmi che ne esaltano l'una o l'altra caratteristica, privilegiando quindi l'ambito videoludico, o quello grafico. Il software che andiamo a recensire (come vedremo, una suite di programmi) sembra non curarsi proprio di questi aspetti, puntando ad offrire all'utente, per la prima volta, un'insieme di tool gestionali per l'amministrazione della propria azienda.

Il contenuto del dischetto e del cassetto TurboGest creato dall'installazione.

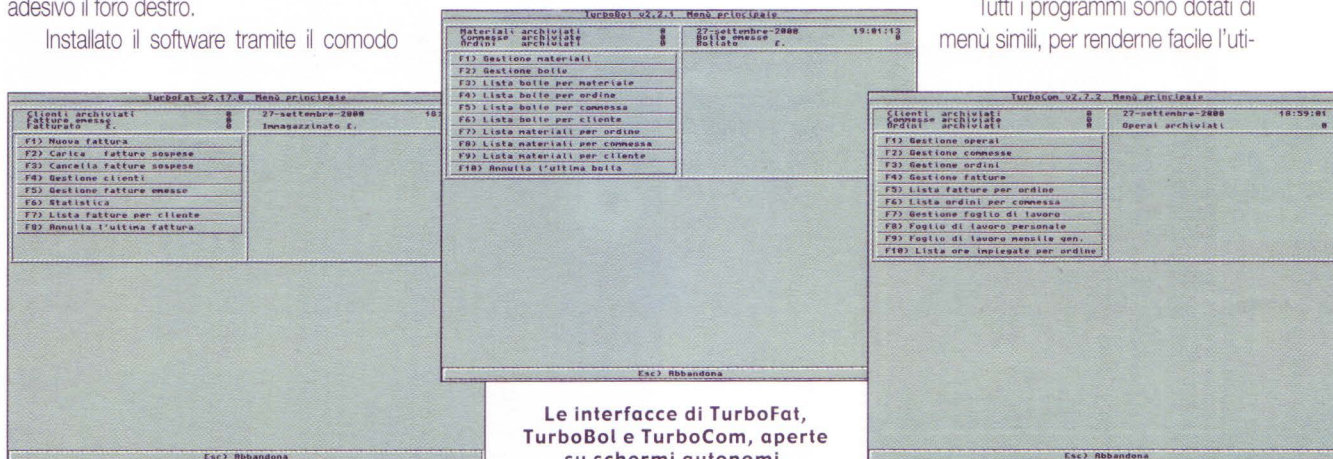
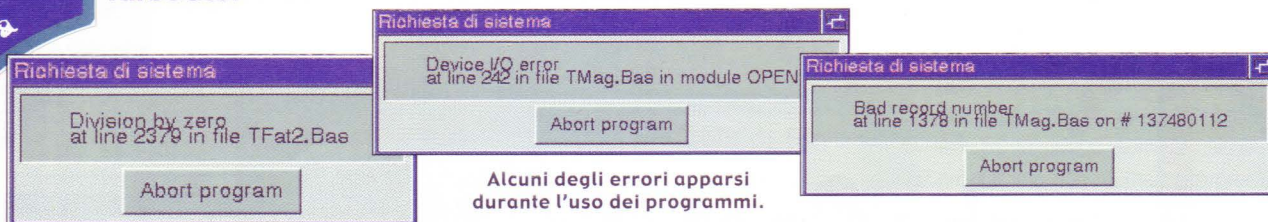
TurboGest viene distribuito in una bustina di plastica, contenente una copertina a colori con l'indicazione dei software inseriti; come vedremo, il software si suddivide in diverse unità operative, utilizzabili anche separatamente. Nella busta, anche la scheda di registrazione e un floppy disk, contenente circa 400 KB di dati; il floppy è purtroppo di quelli ad alta densità, e quindi gli utenti di A4000 devono prestare attenzione in quanto il dischetto non viene riconosciuto se non si provvede a chiudere con nastro adesivo il foro destro.

Installato il software tramite il comodo script di Installer, ci ritroviamo con i sei programmi pronti per l'uso: TFat (gestione fatture), TBol (gestione bolle di consegna), TMag (magazzino), TCom (gestione ordini e commesse), ProspEd (editor per l'impostazione delle stampe) e Adesivi (programma per la creazione di etichette). I programmi possono essere utilizzati indipendentemente l'uno dall'altro, anche se risulta utile poter condividere la base dati per velocizzare le proprie attività.

I programmi

Al lancio, la prima impressione è sicuramente di sconforto: l'interfaccia grafica dei programmi si apre infatti su una finestra non ridimensionabile di 640x512 pixel, con gadget a dimensione fissa e con menù addirittura in carattere topaz/8!

Ovviamente, su schermi aperti su schede grafiche, il risultato è certamente pessimo, in quanto i font utilizzati da tali utenti sono solitamente di dimensione superiore al classico Topaz, e quindi ci si ritrova con gadget sovrapposti o, peggio, con finestre parzialmente illeggibili. Se il programma offre il vantaggio, in questo modo, di poter funzionare anche su Amiga di fascia bassa (addirittura un A500 collegato al televisore), penalizza purtroppo coloro che sono dotati di una buona configurazione e quindi personalizzano il proprio Workbench. L'interfaccia grafica presenta i suddetti difetti in quanto non è scritta secondo i dettami del sistema operativo; il linguaggio utilizzato per scrivere il software deve essere il BASIC, a giudicare anche da alcuni messaggi di errore apparsi durante le nostre prove.

Tutti i programmi sono dotati di menù simili, per renderne facile l'uti-

Le interfacce di TurboFat, TurboBol e TurboCom, aperte su schermi autonomi.

Alcuni degli errori apparsi durante l'uso dei programmi.

lizzo passando da un software all'altro; da menù è possibile accedere anche alla documentazione del singolo modulo, che altro non è che un file di testo (visualizzato con Multiview) piuttosto stringato, che presenta inzialmente la funzione del programma, per poi riassumerne brevemente i passi da compiere per lo svolgimento delle normali pratiche d'ufficio.

Il magazzino

Per iniziare, è consigliabile lanciare TurboMag, per inserire i propri articoli a magazzino, così da renderli disponibili anche agli altri programmi. Il sistema di inserimento richiede il nome dell'archivio sul quale si vuole operare, e lo scarno manuale non sottolinea il fatto che tale nome del file deve essere di non più di QUATTRO caratteri, pena l'errore per l'impossibilità di leggere/creare l'archivio. Selezionato (o creato) l'archivio, è possibile inserire i propri articoli, assegnando un codice univoco e procedendo poi con la descrizione dell'articolo stesso; oltre ad un campo testuale per specificare l'articolo, sono presenti utili campi per localizzare l'articolo in magazzino, le sue eventuali scorte e i prezzi a cui vendere la merce.

In TurboMag è possibile inserire anche le fatture di acquisto della merce in vendita, avendo cura di procedere prima alla registrazione del fornitore.

Scheda prodotto

Produttore: David Lo Buglio, Low Level Productions
Sito web: http://www.low-level.com
Disponibile presso: Low Level Productions (http://www.low-level.com), Virtual Works (http://www.virtualworks.it)
Prezzo: 150.000 lire

Configurazione usata per la prova

- ✓ Amiga 4000
- ✓ CPU: 68060 a 50 MHz e PPC 604e a 150 MHz
- ✓ RAM: 32 MB Fast, 2 MB Chip
- ✓ OS: ROM 3.1, Workbench 3.1 e 3.5
- ✓ Altro: Scheda grafica CyberVision con CyberGraphics 3

Bolle e fatture

Dopo aver dettagliatamente inserito i propri articoli e fornitori, siamo pronti ad utilizzare TurboGest per gestire i nostri documenti contabili: con TurboFat e TurboBol, possiamo emettere rispettivamente fatture e bolle di consegna, potendo selezionare gli articoli a magazzino sfruttando quindi tutti i dati inseriti (prezzi, quantità, unità di vendita).

La gestione delle fatture e delle bolle è ovviamente simile, in quanto documenti di compilazione simile tra loro; l'utilizzo dell'interfaccia con gli articoli inseriti a magazzino non è propriamente velocissima, in quanto ci costringe a selezionare ad ogni inserimento l'archivio da cui trarre gli articoli, oltre che l'articolo stesso. Inoltre, il programma inserisce di default il "prezzo 3" dell'articolo scelto, non permettendo invece di selezionare i prezzi inseriti negli altri campi. L'interoperabilità dei programmi è sicuramente ben studiata, in quanto lavorando contemporaneamente con i vari programmi riusciamo ad avere automaticamente sotto controllo le rimanenze a magazzino; in questo modo, siamo sicuri di non fatturare materiale non pronto per la consegna, o di fatturarne una quantità superiore all'effettiva disponibilità.

L'interfaccia di TurboMag aperta su Workbench.

Commesse

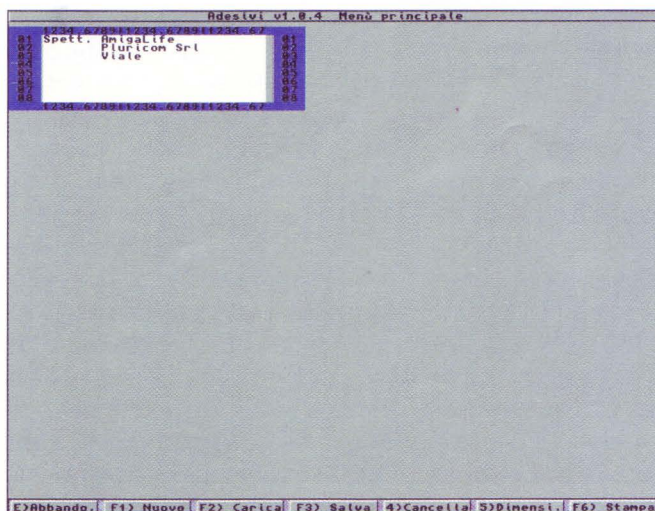
Un altro utile programma che si affianca alla gestione di bolle, fatture e magazzino è sicuramente TurboCom, che si pone come aiuto per la gestione di ordini e commesse, soprattutto per lavori nei quali non vi è solo una consegna di merce fisica, ma la prestazione di un servizio che può quindi essere svolto in più tempi. In tale programma è presente una completa gestione delle commesse, che possono a loro volta comprendere molteplici ordini, che possono essere condotti da diverse persone. Per ogni persona, è possibile gestirne i dati anagrafici, le ore di lavoro come quelle di assenza (classificabili secondo diverse categorie) ed ottenere dettagliati rapporti su base personale o periodica.

Gli altri software

Completano la suite TurboGest i programmi per la creazione di prospetti e la stampa di adesivi. Il primo viene utilizzato in congiunzione con TurboFat per la definizione dell'aspetto visuale delle fatture, e quindi per definire la posizione e la dimensione dei

Un paio di imperfezioni grafiche dell'interfaccia utente.

campi inseriti tramite il programma, adattandoli ad esempio ad una propria carta intestata o a moduli continui prestampati. ProspEd risulta di facile ed intuitivo utilizzo, in quanto prevede una gestione "drag & drop" dei campi, che risultano facilmente posizionabili, anche se non molto configurabili, soprattutto nelle dimensioni. Tutti i programmi prevedono comunque numerose funzioni di stampa, indispensabili per questo tipo di software; le funzioni di personalizzazione della stampa vengono gestite a caratteri, in quanto i programmi non offrono alcun tipo di stampa grafica ma solo testuale. Per utilizzare TurboGest, è sufficiente quindi anche una stampante ad aghi (comunque l'unica a permettere la stampa di fatture in duplice copia su carta copiativa, ad esempio).

Adesivi è invece il programma per la gestione di etichette autoadesive, ad esempio quelle contenenti i dati del cliente; il programma è veramente immediato da utilizzare, benché abbia un inserimento dei dati non proprio lineare. Tale software offre ovviamente anche le classiche funzioni di memorizzazione/caricamento di etichette, oltre che un loro dimensionamento, sempre secondo il numero di caratteri.

Breve dizionario di termini commerciali

Fattura: un documento che certifica la natura e la quantità di un determinato numero di beni e/o servizi venduti o lavorati per un cliente. Le fatture sono divise per anno di emissione e hanno un numero progressivo, che deve essere unico e sequenziale; le fatture non sono propriamente annullabili, in quanto il numero a loro assegnato non è più riutilizzabile per altri documenti.

Bolla di consegna: documento che certifica la natura e la quantità di un determinato numero di beni posseduti e che vengono prelevati da un magazzino per essere trasportati nel luogo dove verranno messi in opera.
La gestione di una bolla è molto simile a quella di una fattura, in quanto le bolle sono divise per anno di emissione e hanno un numero progressivo; le bolle sono annullabili ma il loro numero, come per le fatture, non è più riutilizzabile.

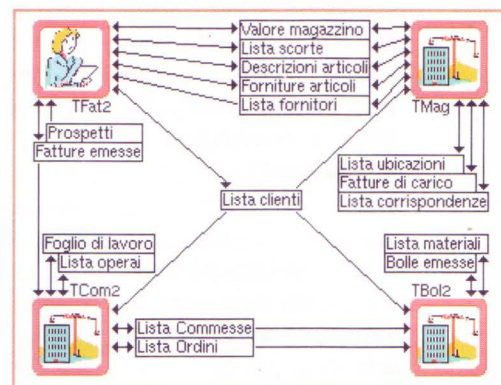
Commesse: lavori o opere in grande scala, per esempio cantieri navali, cantieri autostradali et similia; proprio per il fatto di essere in grande scala vengono suddivise in lavori più piccoli, gli ordini.

[Le definizioni sono tratte dalla manualistica del software]

I difetti

La suite di programmi, come già evidenziato, soffre purtroppo di alcuni difetti, a partire dall'interfaccia grafica non adattabile; ciò porta ad una serie di numerose imperfezioni, quali l'assenza di scorciatoie per la selezione di campi e gadget da tastiera (se si accentua l'utilizzo dei tasti funzione per le principali selezioni), o ancora i menù con font Topaz/8.

Fastidiose imperfezioni si incontrano anche durante il normale utilizzo del software: l'inserimento di dati (di articoli, fatture, bolle, clienti o operai) non è certo veloce, visto che ogni inserimento viene confermato da ben due requester (ovviamente non confermabili da tastiera) e non è possibile "duplicare" un oggetto (un articolo, ad esempio) per crearne di nuovi con medesime caratteristiche (si pensi ad una serie di prodotti con medesime caratteristiche di prezzo e unità di vendita, differenti solo per quantità a magazzino e codice identificativo).

Il programma Adesivi, per la stampa di etichette.

Schema di funzionamento dei programmi.

Conclusioni

TurboGest è certamente un software anomalo per questi tempi: non solo si occupa di funzioni gestionali finora sconosciute su Amiga, ma presenta (purtroppo) un'interfaccia di altri tempi, che ci riporta ai software su floppy per Amiga 500.

I programmi si rivelano certamente utili, se utilizzati con costanza e pazienza (soprattutto nei primi tempi, quando l'interfaccia ed alcuni difetti del programma rendono alle volte fastidioso l'utilizzo), ed offrono la possibilità di utilizzare Amiga anche per compiti finora relegati a PC compatibili.

Il costante sviluppo e i numerosi aggiornamenti presentati su Aminet fanno comunque ben sperare sull'evoluzione di questo software, che speriamo presto di rivedere dotato di interfaccia AmigaOS-compliant. ■

In prova

Diavolo Backup 2000

di Alessandro Gerelli

A tutti sarà capitato di aver perso ore, giorni, mesi di lavoro a causa di un crash accidentale del proprio disco fisso; in quei momenti abbiamo probabilmente usato espressioni del tipo "ma va al diavolo!" perché non possedevamo una copia di sicurezza dei dati persi. Sarà forse questo il motivo che ha portato gli autori del programma di backup, che ci apprestiamo a recensire, a chiamarlo in questo modo?

Il termine backup è ormai entrato nella terminologia di uso comune, anche in ambito hobbistico; per backup si intende quel processo di salvataggio dei dati importanti del proprio disco fisso su un altro tipo di supporto (il più delle volte removibile) in modo tale di cautelarsi dall'eventualità di errori sul disco, crash di sistema disastrosi, cancellazione involontaria di dati o semplicemente per tenere uno storico di dati che variano giornalmente.

Il più semplice metodo di backup è la copia dei dati su dischetto (eventualmente con l'aiuto di programmi di archiviazione multi-volume, come LHA, nel caso i dati fossero superiori alla capacità del singolo dischetto); se invece si ha bisogno di affidabilità, backup automatici e alta velocità, non vi è altra scelta che l'uso di un apposito programma di backup e una unità a nastro (o dei dischi removibili di una certa capacità, come per esempio Zip e Jaz, o ancora un secondo disco fisso su cui creare i backup che in seguito potranno essere masterizzati).

Arriva il Diavolo 2000!

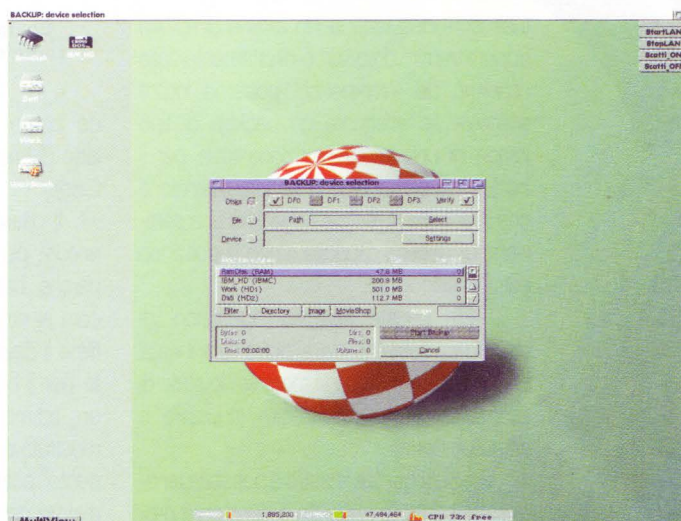
Non è il terzo segreto di Fatima, ma l'ottimo programma di backup per Amiga, che dal 1993 (anno della sua nascita) ad oggi ha avuto un successo sempre crescente (anche grazie al fatto che i suoi rivali più diretti, AmiBack e Quarterback, sono stati abbandonati dalle relative software house); esistono anche programmi shareware/freeware di backup, ma Diavolo Backup ha caratteristiche difficilmente eguagliabili (come la gestione delle unità a nastro con possibilità di auto-configurazione, gestione diretta dei dischi removibili e backup a tempo, non presidiati dall'operatore). La confezione è composta da un dischetto a bassa densità e da un manuale in inglese di circa 50 pagine, redatto professionalmente, contenente diverse illustrazioni; è datato 1995 ma non deve preoccupare perché le caratteristiche e l'interfaccia grafica sono quasi identiche alle versioni precedenti. Infatti le novità più importanti di questa versione sono:

Menù principale e cartella di installazione.

- ✓ Correzioni di alcuni bug delle versioni precedenti;
- ✓ Supporto fino a 2 Terabyte (2000 Gigabyte);
- ✓ Supporto di AmigaOS 3.5, NSDPatch e trackdisk64;
- ✓ Supporto per Draco (release 4.1 del programma);
- ✓ Supporto di controller alternativi per disk-drive (come per esempio Catweasel).

Tra le novità ci sono da segnalare un paio di particolari negativi; nonostante il programma supporti ancora il backup di partizioni di MovieShop (Macrosystem), il documento incluso sul dischetto di installazione rivela che le due librerie necessarie (mshopsupport.library e pfile.library) non sono più incluse nella distribuzione, per cui bisogna contattare Macrosystem, che ora è ritenuta completamente responsabile del loro aggiornamento e di qualsiasi problema di backup con i progetti di MovieShop.

Inoltre, ancora più grave, la versione 4.x non potrà leggere vecchi backup (di qualsiasi tipo) creati con le versioni precedenti e, viceversa, i backup creati con questa versione non saranno leggibili con le vecchie (per ottenere una copia in inglese del readme, dove sono documentate queste novità, è necessario recarsi sul sito di supporto del prodotto, www.crevico.com). L'installazione del programma è gestita dal solito (ottimo) installer di sistema; non è consigliabile creare il disco di emergenza durante questa fase, ma dopo aver eseguito il programma e averlo configurato per le proprie esigenze.

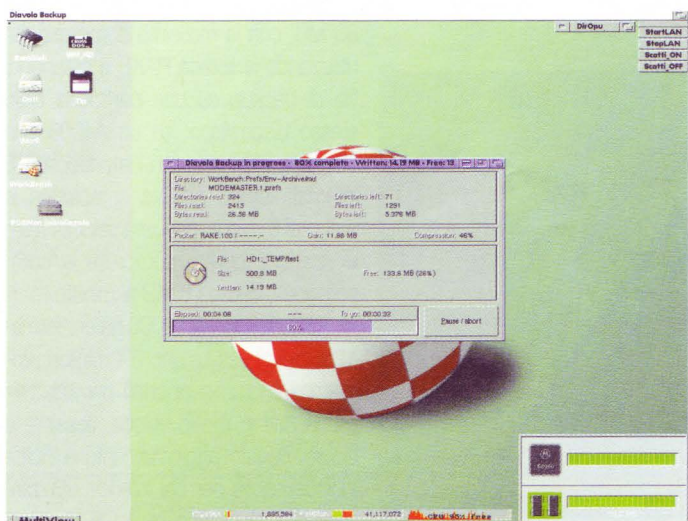
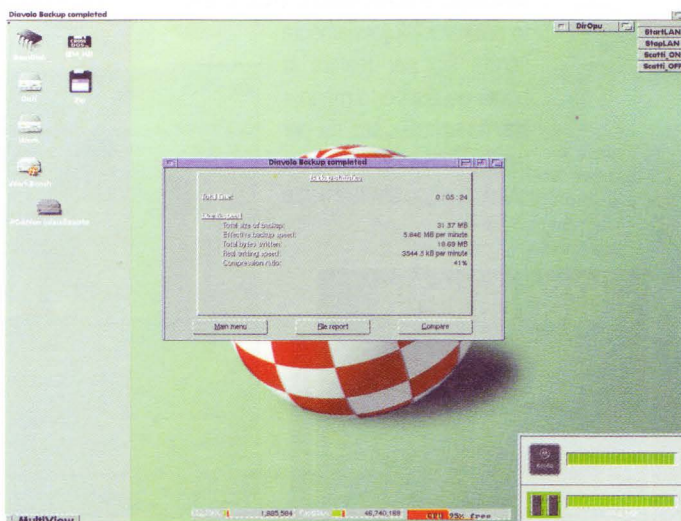
Finestre di configurazione.

Avvio del backup.

Utilizzo

Una volta eseguito il programma, vi si presenta una schermata introduttiva; già da questo primo impatto noterete che, nonostante le funzioni complesse di cui è dotato il programma, il tutto è reso semplice da una interfaccia grafica chiara e ben organizzata.

Come prima cosa è consigliabile impostare le preferenze generali; in particolare è utile impostare un buffer adeguato al proprio sistema (almeno 200 KB se si usano normali dischetti, 1 MB o più se si utilizza uno streamer o un hard disk come unità di backup) e le priorità dei sotto-processi del programma (vi è infatti un elevato uso del multitasking da parte del programma, che slega completamente l'interfaccia grafica e il suo refresh dai task di backup, restore e compare).

La sezione di preferenze continua con la finestra relativa al processo di backup; da qui possiamo scegliere se comprimere o meno il backup (per la compressione dobbiamo installare il pacchetto XPK, presente su Aminet e non più incluso sul dischetto), la richiesta di nome e password da assegnare ad ogni singolo backup e altri piccoli settaggi. Per il restore, i settaggi si limitano ad indicare cosa fare se un file estratto dal backup fosse già presente sul disco fisso e se ricostruire la struttura delle directory oppure no (è meglio lasciarlo attivo per ricostruire esattamente il vostro disco). L'ultimo pannello di configurazione riguarda le unità a nastro e l'uso di periferiche removibili; i parametri, in questo caso, sono parecchi (tutti ben documentati sul manuale), ma è consigliabile utilizzare l'utilissimo pulsante di auto-configurazione e impostare a mano solo i parametri che il programma non riesce a rilevare in automatico. Con un clic del mouse sul pulsante Backup saremo pronti a mettere al sicuro i nostri dati; potremo utilizzare i floppy disk, creare un file unico di backup su una determinata partizione (se si riempie, come nel caso di Zip o Jaz, ci verrà chiesto di cambiare disco e selezionare un altro percorso per continuare) o su uno streamer o disco removibile (in questo caso, per esempio, se usiamo uno Zip non dovremo preoccuparci che sia formattato e partizionato, in quanto il programma salverà i dati settore per settore; il disco in seguito risulterà illeggibile da AmigaOS in quanto sarà gestito da Diavolo Backup senza passare per il filesystem).

Da questa finestra sceglieremo quale partizione salvare tramite doppio clic (even-

Backup in corso.

Backup completato.

tualmente deselezionando alcune directory) oppure tramite drag&drop direttamente dallo schermo del Workbench; potremo inoltre scegliere se effettuare un backup di tipo image di una intera partizione (utile per il backup di partizioni non Amiga; attenzione che in seguito, il restore richiederà una partizione di identica capacità e non si potranno estrarre singoli file).

Fatte queste semplici operazioni di drag&drop sulla finestra, si potrà dare il via al backup; il programma vi mostrerà lo stato di avanzamento in una finestra (riducibile a semplice barra).

Grazie a questa finestra è possibile tenere sotto controllo quale file o directory il programma sta salvando, quanti file sono già stati salvati, quanto occupavano su disco, quanto occupano sul backup, l'eventuale percentuale di compressione, quanti file rimangono alla fine, il tempo trascorso e quello rimanente e di quanti kilobyte al minuto è la velocità del backup (che dipende dal tipo di libreria XPK utilizzata, dal tipo di compressione, dalla velocità del proprio processore e dalla velocità dell'unità di backup); si avrà quindi sotto controllo ogni aspetto del backup (che ovviamente potrà essere interrotto in qualsiasi momento o posto semplicemente in pausa).

Al termine dell'operazione, apparirà una finestra riassuntiva che vi indicherà la dimensione e la velocità finale dell'intero backup; come suggerito sul manuale, a questo punto è opportuno (se i dati sono veramente importanti!) effettuare immediatamente un Compare, grazie al quale l'intero backup sarà riletto e confrontato con ciò che è scritto sull'harddisk (ovviamente servirà sia per testare la bontà del supporto magnetico da noi utilizzato, sia per testare che nessun bit sia stato scritto diversamente da come era stato letto dal nostro disco fisso).

Compare completato.

Il Restore sarà ancora più semplice, perché basterà indicare al programma il file o il device utilizzato per il backup e in un attimo ci verrà mostrata la struttura della directory; a questo punto potremo scegliere se effetuare un restore completo oppure selezionare solo i file o le directory che ci servono.

Durante il restore ci verrà mostrata una finestra simile a quella mostrata durante il backup e se necessario saremo inviati a cambiare dischetto o removibile nel caso in cui fosse su più dischi.

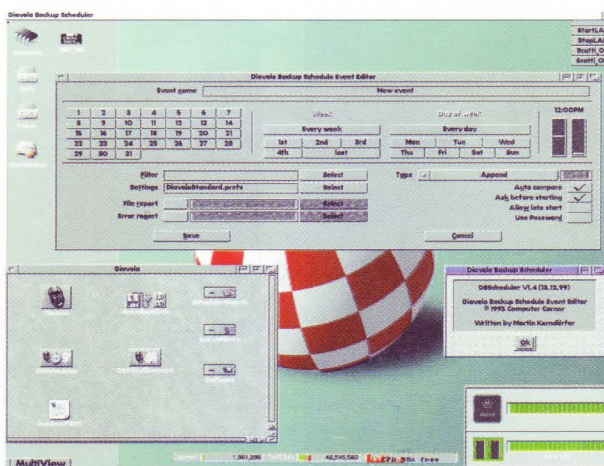
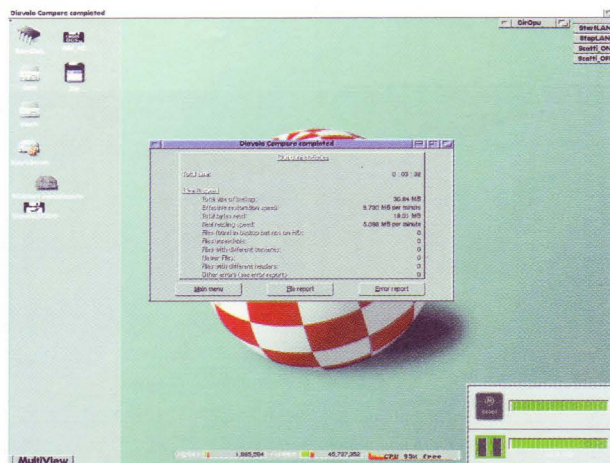
Una particolarità molto interessante (se decidiamo di utilizzare un backup su file) è quella di poter anche cambiare percorso di destinazione nel caso si riempisse la prima partizione utilizzata (per esempio potremmo avere il medesimo backup registrato su un floppy disk, su un disco Zip e su un disco Jaz senza che per il programma possa essere un problema; quando andremo a farne il restore semplicemente ci verrà chiesto di indicare dove, in quale partizione/file cercare il seguito del backup).

Come descritto all'inizio, un programma serio di backup deve avere la possibilità di effettuare i salvataggi anche senza l'operatore; e Diavolo Backup possiede questa funzionalità grazie ad un programma esterno (DBScheduler/DBSchedDaemon) in cui potremo settare degli eventi durante la giornata, la settimana o un giorno del mese in cui far partire Diavolo per un backup automatico.

Conclusioni

Il manuale in nostro possesso fa riferimento anche ad una API (utilizzata dallo steso DBSchedDaemon) per poter controllare Diavolo Backup 2000 direttamente da altri programmi (probabilmente tramite porta Arexx); è scritto di fare riferimento alla cartella misc/api. Purtroppo tale directory non è presente nell'installazione del programma né sul dischetto; evidentemente è stata tolta per problemi di spazio, quindi chi la desiderasse dovrà contattare il produttore (o recuperarla dai dischi di una vecchia versione del programma).

Per quanto riguarda le prestazioni, abbiamo provato ad effettuare il backup della nostra partizione di Workbench di circa 30 MB, con la massima compressione utilizzando la libreria RAKE e creando il file di backup su una partizione dello stesso disco fisso (su un A4000 con 68040 a 28Mhz e con l'interfaccia IDE interna); il tutto è stato completato in meno di 5 minuti, con una velocità reale di scrittura (ovvero compresa la compressione) di circa 6 MB al minuto.

Diavolo Backup 2000 ha confermato quindi di essere uno dei migliori programmi ancora supportati per salvare i propri dati in modo veloce, flessibile e sicuro; questo aggiornamento è inoltre indispensabile per chi intende utilizzare hard disk più grossi di 4 GB, limite di tutte le versioni precedenti.

Diavolo Backup Scheduler.

Scheda prodotto

Produttore: Computer Corner (http://www.crevico.com)
Distributore: Virtual Works (http://www.virtualworks.it)
Prezzo: Lire 140.000

AWK
Prima parte

di Fabio Rotondo

AWK è un tool per la manipolazione di informazioni di tipo testuale molto versatile. Grazie ad un *linguaggio* di programmazione, è infatti possibile scrivere dei veri e propri programmi di elaborazione di testi. Essendo questo linguaggio abbastanza semplice da imparare, ma nello stesso tempo flessibile e potente, AWK è spesso usato al posto di programmi custom scritti, ad esempio, in C, che richiedono più tempo per la realizzazione e un periodo di debug più lungo ed intenso.

La struttura di uno script

Uno *script* per AWK è una serie di istruzioni, con una particolare sintassi, che vengono applicate ad un file di testo in input. AWK legge il file in input un *record* per volta. Un record è separato dal successivo tramite da un carattere chiamato *Record Separator* (la variabile RS in AWK) che, di default, ha il valore "\n" (a capo). Quindi, a meno che voi non ridefiniate la variabile RS, ogni riga del vostro file di testo verrà vista da AWK come un record e gestita di conseguenza. I record vengono elaborati uno per volta e, appena letti, vengono suddivisi in *campi*. Anche per la suddivisione di un record in campi, viene utilizzata una variabile, chiamata *Fields Separator* (FS in AWK), che può essere ridefinita. I campi di un record vengono memorizzati nelle variabili $1, $2, $3... $NF, dove NF (*Number Of Fields*) rappresenta il numero di campi del record corrente. La variabile $0 contiene il record corrente (la linea intera) senza suddivisioni.
Le sequenze di operazioni che AWK può applicare ad ogni record devono essere racchiuse in *blocchi* delimitati dai caratteri { e }. E' possibile definire più blocchi ed anche applicare delle *regole* che decidano a priori se un determinato blocco di istruzioni debba essere eseguito o meno sul record correntemente in memoria. Per intenderci, uno script AWK ha più o meno questa forma:

```
regola1  { azione1
           azione2
             ....
           azione n }

regola2  { azione1 ... }
...
regola n { azione1 ... }
```

Le *regole* applicabili possono essere:

- BEGIN — Le istruzioni presenti in questo blocco verranno eseguite *prima* di leggere il primo record di input. Questo è il posto ideale per impostare la variabile RS a qualcosa di diverso rispetto al carattere *newline* nel caso sia necessario.
- END — Questo blocco verrà eseguito dopo aver letto (ed elaborato) l'ultimo record.
- */Espr./* — Il blocco verrà eseguito solo se l'Espressione Regolare risulta verificata.
- */Espr1/,/Espr2/* — Il blocco verrà eseguito su tutti i record compresi tra quello che verifica la prima e l'ultima Espressione Regolare.
- *Condizione* — Il blocco verrà eseguito solo se la condizione specificata è vera. Per cosa si intenda per *condizione*, leggete più avanti.

Nel caso che prima di un blocco non venga posta alcuna regola, allora il blocco verrà eseguito su ogni record letto da AWK.
Ricordatevi che all'interno di un blocco di istruzioni, le righe vuote non hanno significato e che per eventuali commenti, essi dovranno iniziare con il carattere '#'.

Uno sguardo al linguaggio

Per molti versi, il linguaggio di AWK è simile al C, pur offrendo dei comandi più ad alto livello che semplificano notevolmente la vita al programmatore. Questa sua somiglianza abbatte notevolmente la curva di apprendimento per coloro che hanno masticato un po' del linguaggio di K&R, ma se non avete mai scritto nemmeno il classico *HelloWorld.c* (su macchine Windows, solo *HELLO.C*, he he he ☺), non spaventatevi: vedrete che in breve tempo sarete in grado anche voi di destreggiarvi egregiamente in uno script AWK.
Cominciamo adesso con le varie strutture di controllo. Ricordatevi solo che dove troverete scritto *comandi* si intende o una singola istruzione per AWK o una serie di istruzioni delimitate da parentesi graffe (esattamente come in C).

- if (*espressione*) *comandi* — Esegue *comandi* solo se *espressione* è valida.
- if (*espressione*) *comandi1* else *comandi2* — Esegue *comandi1* se *espressione* è valida, altrimenti esegui *comandi2*.
- while (*espressione*) *comandi* — Fintanto che *espressione* risulta vera, continua ad eseguire *comandi*.
- do *comandi* while (*espressione*) — Come while, ma visto che *espressione* viene controllata alla fine, il blocco di *comandi* verrà eseguito almeno una volta.
- for (*espr_iniziale* ; *condizione* ; *espr_finale*) *comandi* — Esegue *espr_iniziale*. Poi, finché *condizione* è vera, esegue i *comandi*, esegue *espr_finale* e poi torna a verificare se *condizione* è ancora valida.

Nota: questo articolo, per ovvie ragioni di spazio, non può essere anche una guida per imparare a programmare. Ci si aspetta che il lettore conosca già i fondamenti della programmazione strutturata e, preferibilmente, dei fondamenti di C.

- for (*var* in *array*) *comandi* — Esegue i *comandi* per ogni elemento presente in *array*. Ad ogni ciclo, assegna a *var* il valore dell'elemento attuale dell'*array*.

In AWK è possibile eseguire i seguenti tipi di confronto tra valori:

- *x* < *y* — Vero se *x* ha un valore *minore* di *y*.
- *x* <= *y* — Vero se *x* ha un valore *minore o uguale* a *y*.
- *x* == *y* — Vero se *x* ha il valore *uguale* a *y*. Si notino i *due* uguale.
- *x* != *y* — Vero se *x* ha un valore *diverso* da *y*.
- *x* >= *y* — Vero se *x* ha un valore *maggiore o uguale* a *y*.
- *x* > *y* — Vero se *x* ha un valore *maggiore* di *y*.
- *x* ~ *y* — *x* viene confrontata con l'Espressione Regolare *y*
- *x* !~ *y* — Come sopra, solo che l'Espressione Regolare deve essere falsa.

Le Variabili

I tipi di variabili, in AWK, sono essenzialmente due: numeri e stringhe. Le variabili numeriche vengono rappresentate internamente in virgola mobile, ma possono essere utilizzate come interi, decimali o in notazione scientifica. Le stringhe, invece, sono racchiuse tra doppi apici ("") e possono avere dei caratteri speciali, riassunti nella tabella "Caratteri Speciali". Le variabili in AWK vengono valutate numericamente, oppure come stringhe, a seconda del contesto. Non devono essere dichiarate e sono inizializzate a 0 oppure a "". Nei confronti, se i due operandi sono numerici, il confronto è numerico. Se uno dei due è di tipo stringa, l'altro verrà convertito in stringa. Il risultato è sempre numerico: 0 per falso e 1 per vero.
Le operazioni di assegnazione sono simili a quelle del C: =, *, /, +, -, % (modulo), ^ (elevamento a potenza) e le loro forme "abbreviate", *=, /= ecc.
E' possibile utilizzare anche le forme brevi per incrementare/decrementare il valore di una variabile con *++var* o *var—*ecc.

Gli Array

AWK supporta solo gli array monodimensionali. Gli elementi di un array sono indicati con le parentesi quadre: array[*valore*]. Il valore utilizzato come indice è sempre considerato una stringa, quindi array[*12*] e array[*"12"*] sono la stessa cosa. AWK è in grado di "simulare" gli array multipli. Scrivere, ad es. array[1][2], funziona benissimo, ma internamente AWK "unirà" i due valori generando una nuova stringa che utilizzerà come indice. La variabile interna utilizzata per la concatenazione è SUBSEP e, in alcune implementazioni, ha il valore "%", quindi, riprendendo l'esempio appena fatto, AWK tradurrà array[1][2] in array["1%2"].
Dal momento che gli array hanno indici di tipo stringa, non è necessario ciclare al loro interno utilizzando, ad esempio, una variabile numerica che vada da 0 a *n* (sebbene questo sistema sia del tutto valido in AWK). Tra l'altro, gli elementi dell'array non devono più essere per forza consecutivi: essendo stringhe, possiamo ad es. fare cose tipo:

```
BEGIN {
  a["Fabio"]="fabio.rotondo@pippo.it"
  a["Mario"]="mario.rossi@pluto.com"
  a["Gino"]="gino.latino@paperino.net"
}
```

questo è un costrutto molto potente, ma come fare per ciclare tutti gli elementi dell'array? AWK offre un ciclo for apposito: *for (var in array)* che restituisce il valore di ogni indice presente nell'array. Quindi, per stampare tutti i valori del nostro array, potremmo scrivere:

```
END {
  for (b in a) print a[b]
}
```

l'istruzione *delete* array[*valore*] elimina l'indice *valore* dall'array. Alcune versioni di AWK permettono anche di eseguire *delete* array, per cancellare tutto l'array.

Un primo programma

Vediamo adesso un piccolo programma. Immaginate di avere un file di testo contenente i vostri indirizzi di e-mail.
Per ogni riga del file avete un indirizzo di e-mail, oppure un commento. Esempio:

```
# Amici
luca@pippo.it
marco@pluto.it

# Nemici
bill@microsoft.com
lupo.cattivo@cappuccetto.rosso.it
```

Creeremo uno script di AWK che, per tutte le righe dove è presente un indirizzo di e-mail, stamperà il nome della casella e il suo dominio in modo separato. Alla fine, ci dirà anche quanti indirizzi di e-mail sono presenti nel file che passeremo in input. Ecco il codice del programma:

```
BEGIN {
  indirizzi=0
  FS="@"
}

/..*@..*/ {
  print "Nome: ", $1, " dominio: ", $2
  indirizzi++
}

END {
  print "Numero di indirizzi trovati: ", indirizzi
}
```

Come vedete, il codice è davvero semplicissimo. Degni di nota: l'Espressione Regolare che mi permette di applicare il blocco principale solo alle righe che contengono *(qualcosa)@(qualcosa)* e il fatto che impostando il separatore di campo a "@", abbiamo, in automatico, il nome della casella di posta separata dal proprio dominio. Per motivi di spazio ci fermiamo qui. Studiate con attenzione le funzioni presenti nelle tabelle presenti in queste pagine, perché la prossima lezione ne faremo uso!

Caratteri speciali

Sequenza da inserire	Risultato
\\	\
\ «	«
\a	(beep della shell)
\b	backspace, ASCII 8
\t	tabulazione, ASCII 9
\n	a capo, ASCII 10
\f	form feed, ASCII 12
\r	carriage return, ASCII 13
\ddd	Rappresentazione in ottale del codice ASCII specificato
\xhh	Rappresentazione in esadecimale del codice ASCII specificato

Variabili Predefinite

ARGC	numero di argomenti sulla linea di comando
ARGV	array di argomenti, con indici da [0] ad [ARGC-1]
CONVFMT	formato per la conversione interna da numeri a stringhe per default vale "%.6g" (vedi sprintf(3))
ENVIRON	array di tutte le variabili d'ambiente es. ENVIRON[SHELL]="/bin/bash"
FILENAME	nome del file attualmente usato per l'input
FNR	numero del record corrente per questo file
FS	separatore di campi in input

Continua a pag. 33

Segue da pag. 32

NF	numero di campi nel record corrente
NR	numero del record corrente in tutto il flusso di input
OFMT	formato per stampare i numeri: inizialmente vale "%.6g"
OFS	separatore per i campi di output, default = " "
ORS	terminatore del record in uscita, inizialmente "\n"
RLENGTH	lunghezza settata dall'ultima chiamata alla funzione match()
RS	separatore per i record di input, inizialmente "\n"
RSTART	posizione settata dall'ultima chiamata alla funzione match()
SUBSEP	usata per costruire array multidimensionali, inizialente "\034"

Funzioni Matematiche

atan2(y,x)	arcotangente di y/x
cos(x)	coseno di x, x va espresso in radianti
exp(x)	ritorna e^x, dove e=2.7182818...
int(x)	ritorna la parte intera di x (troncamento)
log(x)	logaritmo naturale, in base e
rand(x)	ritorna un numero casuale tra zero e uno.
sin(x)	seno di x, x in radianti
sqrt(x)	radice quadrata di x
srand(espr)	inizializza il generatore di numeri casuali. Se espr viene omessa, viene usato il clock di sistema. Ritorna il valore del precedente 'seme'

Funzioni per la manipolazione delle Stringhe

gsub(r,s,t) gsub(r,s)	Sostituzione globale. Ogni corrispondenza della regexp r nella variabile t è rimpiazzata dalla stringa s. Viene ritornato il numero di sostituzioni eseguite. Se t è omessa, al suo posto viene usato $0
index(s,t)	ritorna la posizione in cui compare la sottostringa t all'interno di s, 0 se t non compare.
length(s)	ritorna la lunghezza della stringa s
match(s,r)	ritorna la posizione della prima occorrenza del piu' lungo matching della regexp r all'interno della stringa s; ritorna 0 se non c'e' matching. Setta la variabile RSTART allo stesso valore, e RLENGTH uguale alla lunghezza del matching, oppure a -1.
split(s,A,r) split(s,A)	Suddivide la stringa s in campi, usando la regexp r, memorizzandoli nell'array A. Ritorna il numero di campi. Se r e' omessa, viene utilizzato il contenuto di FS.
sprintf(formato,lista di espressioni)	Ritorna una stringa costruita a partire dalla lista di espressioni, secondo lo schema dato dal formato. Vedi la descrizione di printf() in seguito.
sub(r,s,t) sub(r,s)	Sostituzione singola, come gsub() ma effettua al massimo un singolo rimpiazzo.
substr(s,i,n) substr(s,i)	Ritorna la porzione della stringa s, a partire dalla posizione i, di lunghezza n. Se n viene omessa, ritorna dalla posizione i fino alla fine della stringa s (ricorda l'istruzione basic MID$)
tolower(s)	ritorna una copia di s con tutti i caratteri minuscoli
toupper(s)	ritorna una copia di s con tutti i caratteri maiuscoli

di Alfonso Ranieri

Nella scorsa puntata abbiamo esaminato le basi della programmazione TCP/IP in ARexx ed il protocollo TCP. In questa puntata continueremo la discussione dei protocolli della suite Internet, facilmente usabili in ARexx.

Socket asincroni

I socket asincroni vengono usati in rare occasioni, ma risultano molto utili soprattutto se si hanno molti socket aperti e si vogliono gestire operazioni in maniera efficiente e veloce (pensate ad uno scanner di porte TCP, come ad esempio ps.rexx incluso in RxSocket).

Il concetto di socket asincrono è legato alla possibilità che accadano una serie di eventi su un socket; tali eventi sono:

- ACCEPT - Indica che c'è una connessione in attesa; si noti che l'evento viene segnalato per ogni connessione;
- CONNECT - Indica che una connessione è stata stabilita; è normale attendere quest'evento dopo che si è connesso il socket;
- OOB - Indica che ci sono "out of band data" sullo stream del socket;
- READ - Indica che ci sono dati in arrivo; fate ben attenzione a leggere TUTTI i dati in arrivo, poiché l'evento non è segnalato di nuovo e se abbiamo lasciato qualche dato per la strada, questo probabilmente verrà perso;

- WRITE - Indica che possiamo scrivere dati su un socket;
- ERROR - Un errore si è verificato;
- CLOSE - Indica che il socket è stato chiuso, anche se il buffer interno potrebbe contenere ancora dati da leggere.

Per usare i socket asincroni, dobbiamo:

1. Allocare un segnale che ci avvisarà di eventi sui socket:

```
sm=AllocSignal()
```

2. Dire a RxSocket che con quel segnale intendiamo ricevere notifiche sugli eventi sui socket:

```
call SetSocketBaseSingle("SIGEVENTMASK",sm)
```

3. Definire il socket come asincrono:

```
call IoctlSocket(sock,"FIOASYNC",1)
```

4. Dire quali eventi vogliamo ci siano notificati:

```
call SetSockOpt(sock,"SOCKET","EVENTMASK","CONNECT ERROR
READ WRITE")
```

Quest'ultima chiamata definisce il socket sock come asincrono, se non lo si era già fatto (al punto 3).
A questo punto, con una bella wait() attendiamo che qualcosa avvenga sui socket:

```
rec=wait(or(2**12,sm))
if and(rec,2**12)>0 then exit
if and(rec,sm)>0 then do
...
end
```

All'interno dello if, chiamiamo la funzione GetSocketEvents():

```
s=GetSocketEvents("EVENTS")
```

La funzione torna il socket interessato a qualche evento, scrivendo in event.NOME_EVENTO un booleano ad indicare se è interessato a NOME_EVENTO. Dobbiamo chiamare GetSocketEvents() fin quando non ci restituisca -1 come risultato, anche se operiamo con un solo socket.

La macro ps.rexx in RxSocket è un esempio interessantissimo sull'uso dei socket asincroni: per fare lo scanning delle parte TCP aperte su un determinato host, usa gruppi di 64 socket, che cercano contemporaneamente di connettersi, ciascuno ad una differente porta del target; usando socket asincroni, l'operazione risulta sufficientemente veloce, dato che la connessione non è bloccante e l'unico evento a cui siamo interessanti è CONNECT. La potete trovare sul CD con il nome di ps.rexx.

Vediamo come ricevere un file da un server HTTP in modalità asincrona.

1. Allochiamo un segnale dicendo a RxSocket che ci servirà per ricevere notifiche su eventi accaduti sui socket:

```
sigBit=AllocSignal()
sig=2**sigBit
call SetSocketBaseSingle("SIGEVENTMASK",sig)
```

2. Creiamo un socket e settiamo gli eventi asincroni che vogliamo ricevere:

```
sock = socket("INET","STREAM")
if sock<0 then call err "non posso creare il socket
("errorstring()")"
call SetSockOpt(sock,"SOCKET","EVENTMASK","CONNECT ERROR
READ WRITE CLOSE")
```

3. Ci connettiamo - si noti che anche se il socket è asincrono già possiamo fare il parsing di alcuni errori:

```
res = connect(sock,"SIN")
err=errno()
if (res<0) & (err~=35) & (err~=36) then call err "error
di connect() ("errorstring()")"
```

4. A questo punto entriamo in un ciclo in cui attendiamo il nostro segnale (più un bel ctrl_c) e chiamiamo ad ogni notifica una funzione che verifica quali eventi siano accaduti sul socket:

```
do forever
        rec=wait(or(2**12,sig))
        if and(rec,2**12)>0 then exit
        if and(rec,sig)>0 then call getEvent()
end
exit
```

5. La funzione che verifica gli eventi è:

```
getEvent:
        e=GetSocketEvents("EVENTS")
        do while e>=0

                if events.connect then do
                     say "Evento: connect"
                     fin="D0A"x
                     request="GET" space(file)"HTTP/1.0"fin
                     request=request||fin
                     call send(sock,request)
                end

                if events.write then do
                        say "Evento: write"
                        return
                end

                if events.error then do
                        say "Evento: error"
                        exit
                end

                if events.close then do
                        say "Evento: close"
                        r=1
                        do while r>0
                          r=recv(sock,"B")
                          if r>0 then call writech("STDOUT",b)
                        end
                end

                if events.read then do
                        say "Evento: read"
                        r=1
                        do while r>0
                          r=recv(sock,"B")
                          if r>0 then call writech("STDOUT",b)
                        end
                        exit
```

```
                    return
               end

               e=GetSocketEvents("EVENTS")
          end
          return
```

Si noti che si ritorna soltanto quando GetSocketEvents() ritorna -1 e che quando si riceve READ o CLOSE si leggono TUTTI i dati giunti sul socket.
Il resto della macro è normale amministrazione; la macro è sul CD col nome async.rexx e ha template URL/A.

Protocollo UDP

Il protocollo UDP differisce dal TCP in maniera radicale: mentre il TCP è un protocollo sequenziale connesso con ritrasmissione dei pacchetti persi, il protocollo UDP non assicura nessuna di queste caratteristiche. Il protocollo UDP è l'implementazione nel TCP/IP del concetto astratto di DATAGRAM: ovvero una pacchetto di dati che viene spedito da un programma in esecuzione su un host ad un programma in esecuzione su un altro host. Il suo uso è quindi diretto più ad applicazioni in cui si realizza uno scambio di dati molto veloce tra più di 2 host: un esempio concreto è quello di un gioco online a cui possono partecipare più giocatori. In questo caso l'uso del TCP risulterebbe troppo oneroso sia per il sistema e sia soprattutto per l'host che si fosse configurato come server, poiché dovrebbe gestire tante connessioni quante il numero dei giocatori. Nella pratica, useremo il protocollo UDP molto raramente.
Il protocollo UDP usa gli stessi indirizzi del TCP e lo stesso schema delle porte, anche se le porte TCP ed UDP sono differenti (ovvero la porta echo/TCP è diversa dalla porta echo/UDP).

Un socket UDP si crea con:

```
sock=socket("INET","UDP")
```

Per inviare e ricevere dati, essendo lo UDP non connesso, si useranno sento() e recvfrom(), ovvero:

```
remote.addraddr=resolve(host)
remote.addraddr=remotePort
call sendto(sock,data,0,remote)
```

Se vogliamo, possiamo usare la connect() anche su un socket UDP; l'utilità di connettere un socket UDP sta nel fatto che lo stack TCP/IP ci avviserà di un errore su un socket UDP solo se il socket è connesso (ciò avverrà alla successiva lettura/scrittura da/sul socket). E' proprio sfruttando questa caratteristica dei socket UDP che si può realizzare un semplicissimo scanner di porte UDP: si connette il socket, si invia un pacchetto sul socket 2 volte, alla seconda otterremo un errore se la connessione è fallita e quindi la porta risulta praticamente chiusa. Ovviamente il tutto può essere ben ottimizzato attraverso socket asincroni od almeno una qualsiasi forma di temporizzazione, se non si vuole stare ore ad attendere.
Un esempio molto interessante sui socket UDP, UDP.rexx, si può trovare nell'archivio di RxSocket. Comunque non è superfluo ripetere per l'ennesima volta: un socket UDP non assicura né l'arrivo dei dati né che i dati arriviino in un particolare ordine. Ciò può essere realizzato, ad esempio, definendo un messaggio di OK/BAD all'arrivo di ogni pacchetto ed inserendo nel pacchetto stesso che si sta inviando un numero sequenziale, in modo tale che l'ordine dei pacchetti possa essere ricostruito (oppure in un gioco online, pacchetti troppo vecchi, potrebbero essere semplicemente scartati, in modo tale che il motore del gioco mostri solo lo state più attuale possibile).

Come al solito, vediamo come si scrive un client UDP; scriveremo un client che si connette ad un fantomatico server REVERSE, che attende connessioni sulla porta UDP 11000, legge al massimo 256 caratteri e rimanda la stringa letta alla rovescia.

1. Ovviamente come prima cosa risolviamo l'indirizzo dell'host a cui dobbiamo connetterci:

```
remote.addrAddr=resolve(host)
if remote.addrAddr=-1 then do
        say "host <"hsot"> non trovato"
        exit
end
remote.addrPort=11000
```

2. Creiamo il socket UDP e ci connettiamo al server in modo da poter usare send() e recv() ed essere notificati di eventuali errori:

```
s=socket("INET","DGRAM")
if s<0 then do
     say "non posso creare il socket ("errorstring()")"
     exit
end
if connect(s,"REMOTE")<0 then do
        say "errore di connect() ("errorstring()")"
        exit
end
```

3. Mandiamo il nostro messaggio al server:

```
if send(s,data)<0 then do
        say "errore inviando i dati ("errorstring()")"
        exit
end
```

4. Aspettiamo per 10 secondi che il server ci mandi una risposta:

```
wait.read.0=s
res=WaitSelect("WAIT",10)
if res<0 then call do
        say "errore select ("errorstring()")"
        exit
end
if res=0 then do
        say "timeout"
        exit
end

if recv(s,"BUF")<0 then do
        say "errore di recv() ("errorstring()")"
        exit
end
say buf
```

Ora il relativo server:

1. Come prima cosa dobbiamo crearci un bel socket UDP sul quale ricevere connessioni:

```
sock=socket("INET","DGRAM")
if sock<0 then do
        say "non posso creare il socket ("error-
string()")"
        exit
end
```

2. Intendiamo ricevere connessioni da chiunque sulla porta UDP 11000:

```
local.addrFamily="INET"
local.AddrPort=11000
if bind(sock,"LOCAL")<0 then do
        say "errore binf() ("errorstring()")"
        exit
end
```

3. Settiamo una struttura per WaitSelect(), con unico evento da attendere una connessione ed entriamo in un ciclo in cui attendiamo un ctrl_c per uscire oppure connessioni da gestire:

```
sel.read.0=sock
open=1
do while open
        res=WaitSelect("SEL",,,2**12)
        if res<0 then do
                say "errore select() ("errorstring()")"
                exit
        end
        if and(sel.signals,2**12)~=0 then open=0
        if res=1 then call handle(sock)
end
exit
```

4. Nella funzione handle() semplicemente riceviamo max 256 caratteri e li rinviamo al mittente:

```
handle: procedure
parse arg sock
        if RecvFrom(sock,"BUF",256,,"REMOTE")<=0 then do
              say "errore recvfrom() ("errorstring()")"
              exit
        end
        if SendTo(sock,reverse(buf),0,"REMOTE")<0 then do
                say "errore sendto() ("errorstring()")"
                exit
        end
        return
```

Il server e il client si trovano sul CD con i nomi di revserver.rexx e revclient.rexx.

Socket RAW

I nostri beamati stack TCP/IP, al contrario di quelli altrui (vedi Windows), permettono la creazioni di socket RAW ed il settaggio dell'attributo HDRINCL su qualsiasi socket. Lo scopo di ciò è permetterci di inviare pacchetti di dati, seguendo qualsiasi protocollo e definendo l'header del pacchetto come vogliamo.

Quando noi inviamo dati, il pacchetto reale che viaggia sulla linea è:

1. Header IP
2. Header relativo al protocollo
3. nostri dati

Così, se inviamo dati su un socket TCP, il pacchetto sarà formato da:

1. Header IP
2. header TCP
3. dati

e così via.

Gli header di solito contengono informazioni quali l'indirizzo IP del mittente (il nostro host), l'indirizzo del destinatario, le porte in gioco, la lunghezza del pacchetto e il checksum per permettere ai router di scartare subito pacchetti non validi. Questi dati sono gestiti dallo stack su ogni pacchetto che scriviamo su un socket. Se desideriamo invece farlo da noi, dobbiamo impostare l'attributo HDRINCL del socket con:

```
if setsockopt(sock,"IP","HDRINCL",1)<0 then do
        say "no IP HDRINCL"
        exit
end
```

Il controllo è necessario, poichè non sempre lo stack permette di impostare l'attributo per quel particolare protocollo.

A questo punto, i dati da scrivere su un socket dovranno contenere tutto l'header IP fatto a mano da noi. Ovviamente bisogna ben conoscere la struttura degli header per i singoli protocolli. Fortunatamente, RxSocket ci viene in aiuto, attraverso le funzioni CreatIP(), CreateTCP(), CreateUDP(), CreateICMP() e InetCksum(), per creare pacchetti e le relative ReadXXX() per leggerli.

Inutile parlare delle meraviglie che si possono realizzare sfruttando i socket con gli header inclusi nel pacchetto. Ad esempio si può, senza troppe difficoltà, realizzare uno scanner di porte TCP, senza realmente connettere il socket, ma semplicemente sfruttando i primi 2 passi della procedure di connessione. Un uso particolarmente importante è il debug di un proprio server o del nostro stack sottoponendolo a prove feroci.

Vediamo come stressare un po' il nostro stack TCP/IP: manderemo dati da from -> to:port impostando vari flag dell'header TCP:

1. Creiamo un socket e settiamo subito il suoi attributo HDRINCL:

```
sock = socket("INET","RAW","TCP")
if sock<0 then do
        say "no socket"
        exit
end
if setsockopt(sock,"IP","HDRINCL",1)<0 then do
        say "no IP HDRINCL"
        exit
end
```

2. Impostiamo i campi fissi dello header TCP:

```
tcp.SPORT = 5000 /* una qualsiasi */
tcp.DPORT = port
tcp.SEQ   = 1
tcp.ACK   = 0
tcp.OFF   = 5
tcp.FLAGS = 0
tcp.WIN   = 21
tcp.URP   = 1
tcp.SRC   = from /* è un idirizzo risolto con resolve()
*/
tcp.DST   = to /* come sopra */
```

3. Impostiamo alcuni campi dello header IP:

```
SIZEOFIP = 20
ip.V  = 4
ip.HL = 5
```

```
ip.TOS = 0
ip.ID  = 100
ip.OFF = 0
ip.TTL = 65
ip.P   = 6
ip.SUM = 0
ip.SRC = source
ip.DST = dest
```

4. Mandiamo i nostri bei pacchettini fatti a mano:

```
do i=0 to 255
        tcp.FLAGS = i
        ipp = CreateIP("IP")
        tcpp = CreateTCP("TCP")
        packet = ipp || tcp
        res = sendto(sock,packet,0,"REMOTE")
        if res==-1 then do
                say res Errno()
                exit
        end
end
```

Con questa puntata, salvo richieste, concludiamo i cenni di programmazione TCP/IP in ARexx.

Un esempio notevole di un server scritto completamente in ARexx è hserv, un server HTTP che si può reperire su Aminet.

Dalla prossima puntata parleremo delle estensioni grafiche di ARexx, e in particolare della creazione di GUI attraverso RxMUI.

La protezione del software Quarta parte

di Francesco De Napoli

Nelle precedenti due puntate, abbiamo parlato di come sia possibile rendere induplicabile un supporto di tipo magnetico, e dei vari espedienti, escogitati nel corso degli anni, per limitare il numero delle copie illegali, pur rendendo possibile effettuare il backup dei supporti originali; discorso che ci accingiamo a riprendere.

Visti gli insuccessi dei precedenti schemi di protezione si è andato consolidando un nuovo filone basato sul deterrente psicologico. Durante l'installazione del programma, l'utente deve digitare alcuni dati anagrafici, come il proprio nominativo, seguiti dal numero di licenza del software. E' possibile notare due diverse tendenze: in ambiente Windows, il numero di serie è necessario per poter procedere all'installazione del software e non alla sua esecuzione; mentre in ambiente Amiga, l'installazione procede regolarmente, ma al primo avvio dell'applicativo è necessario inserire il codice.

Entrambi le filosofie hanno sostenitori e detrattori, ed in apparenza non sono molto dissimili, eppure a ben guardare vi è una sottile differenza, che dovrebbe far pendere l'ago della bilancia in favore dell'una piuttosto che dell'altra. Nel primo caso, gli archivi dell'applicativo sono codificati in modo tale che solo l'installer, dopo l'inserimento del numero di serie, che funge anche da password, possa decifrarli ed installarli sulla macchina, mentre nel secondo, al massimo, gli archivi sono compressi e l'installer si limita semplicemente a decomprimerli ed a copiarli dove l'utente desidera. La prima modalità sembrerebbe la più sicura, solo chi è autorizzato può installare il software, mentre la seconda lo consente a chiunque; e forse proprio in questa illusione va ricercato il successo della prima metodologia.

In ambito professionale, e quello informatico non è da meno, prevale spesso la logica del BUY (comprare da terzi) su quella del MAKE (realizzare in proprio) per i prodotti a bassa tecnologia; così le software house si limitano ad usare gli installer commerciali, piuttosto che svilupparne uno proprio ex-novo. Il costo degli installer commerciali, anche se molto elevato, può essere facilmente ammortizzato, tenendo conto del fatto che tale soluzione può essere utilizzata per i diversi pacchetti prodotti dall'azienda, e dal risparmio derivante dall'abbattimento del numero di ore necessarie per lo sviluppo e la successiva fase di test di una procedura di installazione proprietaria. Spesso viene fornita anche una giustificazione più pratica al ricorso di prodotti esterni e blasonati, così all'utente si offre un comodo e già noto ambiente per eseguire l'installazione.

Questo atteggiamento, in sé non pericoloso, ha portato all'imposizione di standard de facto, molto apprezzati dai cracker, infatti una volta nota una tecnica per gabbare un installer, tutto il software distribuito con esso è copiabile, dato che al massimo gli applicativi si limitano a visualizzare il numero di serie, argomento sul quale si tornerà più in là. La seconda tecnica, non demanda all'installer il compito di validare il numero di serie, che spetta all'applicativo stesso, e per forza di cose, fosse solo per il fatto che gli applicativi vengono sviluppati da case diverse, la procedura di validazione muta sempre, ed il cracker deve reinventarsi la ruota!

Dov'è il deterrente psicologico? E' presto detto. Il numero di serie è riportato su una cartolina inclusa nella confezione, ed è detta di "cartolina di registrazione". Tale cartolina, dopo essere stata debitamente compilata, deve essere inviata al produttore. Solo dopo l'invio, operazione che consente alla software house di associare il nominativo dell'utente al numero di serie del programma, si ha pienamente diritto ad utilizzare il software ed all'assistenza postvendita.

Una componente fondamentale di questo tipo di protezione è la schermata mostrata ad ogni avvio del software, nella quale viene visualizzato tra le altre cose anche il nominativo dell'utente legalmente registrato, ciò non solo appaga l'orgoglio dell'u-

tente, ma gli impedisce di cedere ai conoscenti una copia di favore, prelevata dal proprio hard disk, visto che lì comparirebbero il suo nome o il suo numero di licenza, e gli stessi conoscenti non gradirebbero mostrare ad altri di usare una copia che appartiene al signor Tal dei Tali, limitando così il numero delle copie pirata. Diverso è il discorso sull'uso di far installare a conoscenti, magari ripartendosi i costi dell'acquisto, il proprio software, dando anche il proprio numero di serie, infatti in questo caso, l'unico elemento comune è il numero di serie, ben più difficile da notare di un nominativo; però in caso di controlli, da parte di autorità o di rappresentanti legali delle software house, si può risalire a chi ha ceduto illegalmente la propria copia.

Evidentemente, ciò non impedisce ai malintenzionati di duplicare il programma e distribuirlo con tanto di numero di registrazione senza spedire la cartolina! In questo caso, la software house non potrà risalire all'utente disonesto direttamente, ma se ha provvidenzialmente registrato i numeri di licenza in base al rivenditore può, con qualche difficoltà, rintracciare e perseguire penalmente le pecore nere.

Il risalire dal numero di serie a chi ha reso possibile la duplicazione illegale non è certo una vittoria di Pirro, come vuol far credere la Microsoft Italia, che recentemente ha espresso giudizio negativo sulla sentenza, riguardo un caso di pirateria informatica, emessa del tribunale di Torino. Tale sentenza dichiara che chi duplica illegalmente software non potrà essere perseguito penalmente, ovvero non potrà essere punito con la detenzione, a meno che la duplicazione non sia avvenuta per fini di lucro, ma in ogni caso il reo è tenuto a rifondere i danni alla parte lesa secondo quanto previsto dal codice civile. Questa è certamente una sentenza illuminata e che sarà una pietra miliare per la giurisprudenza informatica, in quanto stabilisce che l'entità della pena, per il reato di duplicazione illecita di software, deve essere congrua all'effettiva gravità dell'atto, e non all'altisonanza delle parte lesa.

Vi è un altro espediente che i produttori di applicativi potrebbero usare per limitare il numero delle copie pirata, e si tratta del manuale cartaceo, la cui copia (di solito) non accompagna quella del software, dato l'elevato costo delle fotocopie o la difficoltà di trasferirlo in forma elettronica da un capo all'altro del mondo. Il manuale cartaceo potrebbe (dovrebbe) essere usato come una potente arma, in quanto solo chi lo possiede può sfruttare subito tutte le caratteristiche avanzate, mentre gli altri saranno costretti a procedere per tentativi ed impiegando solo una piccola percentuale delle opzioni offerte. La recente moda di distribuire i manuali solo in forma elettronica e sullo stesso supporto dell'applicativo, comporta un notevole risparmio per la software house, ma le impedisce di evitare che gli utenti illegali possiedano la preziosa documentazione. Questo atteggiamento si accompagna spesso a quello di cedere le licenze, a caro prezzo, per la scrittura di libri e pseudomanuali cartacei, che ormai invadono gli scaffali di qualsiasi libreria. In apparenza questo espediente tramuta una spesa fissa (produzione dei manuali) in un'entrata variabile (licenze sulle copie vendute da terzi), ma ciò potrebbe ripercuotersi negativamente sulle entrate della casa madre, dato che gli utenti delle copie pirata possono benissimo comprare il libro, ben più economico dell'applicativo, o peggio dividere con conoscenti i costi dell'acquisto del libro e relative fotocopie.

In ogni caso, solo chi ha acquistato l'originale può usufruire dell'assistenza, o di sconti vantaggiosi per l'acquisto di aggiornamenti, ecc... E' sui servizi post vendita che si dovrebbe puntare maggiormente per sconfiggere la pirateria, almeno nel mercato delle applicazioni professionali, ma la tendenza attuale, inspiegabilmente, è di ridurre all'osso tali servizi, atteggiamento non visto di buon occhio da molti utenti, specialmente se di vecchia data.

Nelle produzioni a piccola tiratura o a basso costo si è diffusa una nuova forma di distribuzione del software, che va sotto il nome di *shareware*, basata sulla politica "Try'n'Buy" (Prova & Compra), ovvero l'utente può prendere dalla rete o da qualsiasi supporto un programma, provarlo per un periodo più o meno lungo, a seconda della volontà del suo autore, e quindi decidere di acquistarlo o rimuoverlo dalla sua macchina. Spesso per incentivare l'acquisto del pacchetto completo vengono disattivate alcune delle funzioni presenti, ma questo può indispettire il probabile acquirente se si tratta di una funzione ritenuta primaria, oppure garantire l'esecuzione completa per un certo periodo di tempo a partire dalla data dell'installazione, non è insolito veder comparire dei noiosi requester, che bloccano temporaneamente l'esecuzione del programma e nel frattempo invitano l'utente ad effettuare l'acquisto, in gergo detto registrazione. La registrazione per il software distribuito in modalità shareware consiste nel compilare un modulo con i propri dati anagrafici e le caratteristiche tecniche della propria macchina, ed una volta allegata una ricevuta di pagamento, va inviato all'autore. In questo modo l'utente è stimolato a compiere la registrazione, altrimenti il suo programma gira in modalità ridotta, e la software house può associare con sicurezza un numero di licenza ad un nominativo, i cui dati sono necessariamente veritieri. La registrazione si conclude con l'invio da parte del produttore, non appena ricevuto il denaro ed il modulo, di una nuova versione, questa volta completa, del software, o per contenere i costi di un codice di sblocco, di solito inserito in un file in gergo detto *keyfile*, proprio perché svolge la funzione di un *dongle*, nel quale sono annotati anche i dati anagrafici dell'utente, che verranno evidenziati nell'apposito requester all'avvio successivo. Il keyfile o il codice di sblocco, date le loro esigue dimensioni fisiche, possono essere trasferiti anche via posta elettronica, ovviamente avendo cura che il messaggio non venga intercettato, lungo il tragitto, da malintenzionati; e per far ciò di solito si ricorre ad un messaggio crittato con uno dei tanti standard disponibili.

La tecnica prima esposta è ideale per il software applicativo, per il quale è necessario instaurare un certo tipo di collaborazione tra fornitore del software ed utente, mentre è improponibile nel mercato videoludico. Nessun videogiocatore sopporterebbe di acquistare l'ultimo ritrovato tecnologico ultra pubblicizzato e non poterlo utilizzare da subito, così i produttori di videogiochi hanno rispolverato le vecchie tecniche cercando nuovamente di rendere induplicabili i supporti, almeno per il periodo di tempo nel quale il gioco resta commercialmente valido. Per esempio la Nintendo, per impedire il circolare di copie pirata dei videogiochi per la sua console Nintendo 64, ha deciso di adottare un supporto non facilmente duplicabile qual è la cartuccia, scelta che è stata pagata con una minore quantità di memoria ed un costo di produzione e quindi di vendita maggiore di ogni gioco; entrambe le cose hanno prodotto una minore penetrazione nel mercato della console. La Sony, quando lanciò la sua fortunatissima Play Station, decise di adottare i CD-ROM come supporti, ma per impedirne la duplicazione industriale realizzò un particolare polimero di colore nero, rendendo immediatamente riconoscibile un CD contraffatto, ed allo stesso tempo impedì alla PSX di eseguire il software che non fosse su un CD di colore nero, attraverso un piccolo trucco. Nei CD originali è presente una traccia extra, non riproducibile con i normali mezzi a disposizione dell'utente, nella quale è inserito un codice che identifica l'area geografica dove il CD può essere letto. I codici sono tre: SCEI, SCEE, SCEA; che identificano rispettivamente l'Asia, l'Europa e l'America. Almeno inizialmente la soluzione è stata efficace, ma poi sono apparsi dei misteriosi chip da sostituire a quelli originali in modo da abilitare l'esecuzione del software anche sui CD-R, perché simulano la presenza di tale traccia, spalancando le porte alla pirateria e facendo esplodere le vendite della console, che ormai conta 70 milioni di esemplari venduti. La Sega, per la sua nuova DreamCast, ha adottato una soluzione leggermente diversa da quella proposta dalla Sony. Questa volta il CD non è di tipo standard, ma di colore particolare; ha una capacità di 1 GB contro i 650 MB previsti dallo standard supportato dagli attuali masterizzatori e lettori. In questo modo non solo si è garantita maggiore capienza sul supporto, ma ha bloccato la copia dei CD fino a quando non saranno realizzati masterizzatori appositi, e dato l'elevato costo dell'operazione ciò non accadrà.

Chi non può permettersi supporti non standard, cosa fa? Le soluzioni sono tante e più o meno valide. Un primo filone mira ad introdurre nel supporto, ormai commercialmente sono validi solo i CD-ROM e gli emergenti DVD, delle "impronte digitali" non riproducibili da un normale masterizzatore, e queste vengono cercate dal software per verificare se sia una copia contraffatta o meno. Il secondo tende a crittare i dati sul supporto, che possono essere decodificati soltanto usando un particolare codice rilasciato dall'editore, ma ciò non toglie che il codice possa essere ceduto insieme alla copia pirata. Ovviamente entrambi i meccanismi possono essere usati simultaneamente garantendo un più elevato grado di protezione.

Anche questa volta lo spazio a disposizione è terminato, la prossima volta vedremo come funzionano i CD-ROM e le tecniche escogitate per renderli induplicabili.

CD-ROM d'autunno

Con l'arrivo dell'autunno è nuovamente arrivato il momento di dare uno sguardo alle ultime raccolte su CD proposte dal mercato. Questa volta si tratta di tre CD decisamente diversi tra loro come contenuti e fascia di pubblico a cui si rivolgono.

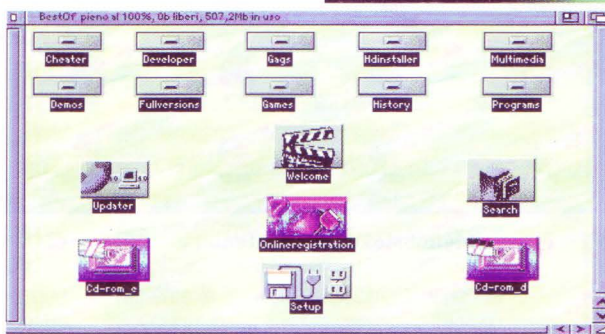
di Nicola Morocutti

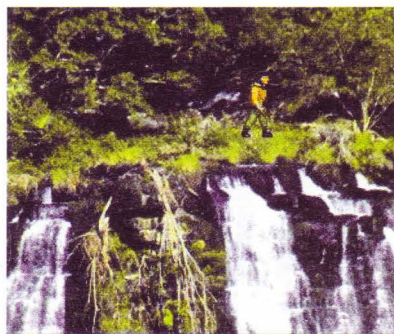
Best of Airsoft

La prima raccolta che prendiamo in considerazione è Best of Airsoft Softwair (scritto proprio "Softwair", non è un errore di battitura).

Il CD, contenuto in un elegante custodia con copertina e retro stampati professionalmente, è invece un semplice gold senza alcuna serigrafia, e decisamente anonimo. Il prodotto, creato e distribuito dalla tedesca APC&TCP, si presenta comunque decisamente curato, visto che nei quasi 508 MB presenti su CD troviamo l'intera raccolta di prodotti pubblicati precedentemente come shareware della Airsoft.

La raccolta è decisamente ben organizzata, con 10 sottocartelle principali: Cheater, con ben 16 "trucchi" da applicare a notissimi giochi come Canno Fodder, Fightin' Spirit, Lion King, Lemmings 3 e molti altri; principalmente permettono di giocare tutti i livelli a piacere o di avere vite infinite. Troviamo poi la cartella Demos, con cinque piccoli demo grafici e sonori principalmente dedicati ai sistemi AGA ed un po' datati; segue a ruota la directory Developer, che contiene sorgenti di alcuni programmi della Airsoft, alcuni installer e una serie di documenti che spiegano le tecniche di programmazione usate nei titoli di questa software house; Fullversions è probabilmente la cartella più interessante visto che contiene, come suggerisce il nome stesso, i programmi commerciali completi. Troveremo poi, Da cool installer è un interessante programma che installa giochi o programmi in formato DMS, DOS e non DOS non provvisti di proprio installer sul nostro HD. Install Kit èun utilissimo programma di installazione ed emulazione per i titoli CD 32 (la versione su CD è stata totalmente riscritta rispetto quella presente su Aminet). New installer è il programma probabilmente più interessante della raccolta: si tratta di un add-on multimediale per il vecchio installer Commodore. Questa potente utility permette di inserire suoni ed immagini nelle proprie installazioni, di creare automaticamente script di installazione cercando tutti i componenti necessari al programma, un po' come succede per Install Shield su PC, e gestisce perfettamente registrazioni tramite Internet e molto altro. Decisamente interessante, ultimo ma non certo da meno visto anche il numero di utenti che lo utilizza, è Rainboot, presente sia con un utile Config Editor che permette di creare le proprie schermate di boot multimediali, che con la versione 2 arricchita da nuove ed esclusive funzioni non presenti nell'edizione normale.

Best of Airsoft : immagine tratta dal retro di copertina.

Best of Airsoft: i contenuti del CD.

Abbiamo poi la cartella Gag con alcuni piccoli programmini goliardici: simpatico il Windoz Simulator che simula un ambiente Windows con tutte le sue note magagne. Ci sono poi i giochi, cinque titoli decisamente di generi diversi visto che si parte dalla preview di The 3 Islands, un'avventura grafica che parrebbe decisamente interessante, si passa poi per Flip da script, un veloce sparatutto semplice ma carino, per arrivare a Da cool quiz, un simpatico programmino di quiz. Nella cartella Installers troviamo 20 programmi di installazione per notissimi giochi come It Cames from the Desert, Humans 2, Rayload Tycoon, Flight of the Amazon Queen e molti altri; segue a ruota la cartella History, con documenti riguardanti lo sviluppo di tutti i progetti della Airsoft, utile principalmente ai programmatori ma nemmeno troppo. La cartella Programs contiene altro materiale molto interessante, visto che raggruppa tutte le utility prodotte dalla Airsoft: in 20 cartelle

Screenshot tratto da una fase di gioco di The 3 Islands, titolo attualmente in fase di sviluppo della Airsoft.

troveremo quindi la GUI per Snes9x (il noto emulatore Snes), DTS to HD e molto altro. Ultima ma non certo per ordine di ricchezza è la cartella mutimedia che, in dieci cartelle, contiene tutto il materiale necessario per utilizzare al meglio programmi come Rainboot o i vari installer. Troveremo infatti raccolte di icone, suoni, immagini, configurazioni di Rainboot, moduli e moltissimo altro, tutti liberamente utilizzabili nelle nostre produzioni, molto utile!

Ultima nota va doverosamente fatta alle utility di contorno del CD, oltre alla presentazione del CD, decisamente carina, troviamo anche una comoda utility di Search per rintracciare ciò che ci serve nel CD e due programmi per la registrazazione on-line e per l'update tramite Internet dei programmi contenuti nella raccolta: molto carini, visto che permettono già di farsi un'idea sulle potenzialità di New Installer con cui sono realizzati.

In definitiva, questo Best of Airsoft ci pare molto carino e ben realizzato, include software oserei dire indispensabili per chi programma e si trova nella necessità di creare script di installazione per i propri programmi, ma anche per l'utente comune che vuole smanettare con Rainboot e provare le altre decine di utility e giochi inclusi, un valido acquisto anche per il costo esiguo della raccolta.

Digital Make Up

Appena terminato il discorso su una nuova uscita targata APC&TCP eccoci subito alle prese con un'altra. Sinceramente il comportamento della ditta di Andreas Magerl mi incuriosisce, per mesi stanno in silenzio e pare che abbia chiuso i battenti, poi se ne escono fuori improvvisamente con una valanga di titoli... mah, sarà che amano la suspence!

A parte queste utilissime ed interessantissime elucubrazioni del sottoscritto, andiamo a parlare un po' del prodotto in questione. Come forse avrete già intuito dal titolo, questa raccolta si propone di diventare un utilissimo strumento di abbellimento del nostro Workbench. Il CD, contenuto - come il precedente Best of Airsoft -, in una custodia con copertine stampate professionalmente, è un normale gold con ben 620 MB di materiale.

La struttura appare subito ordinatissima e ben curata, una serie di 9 icone contengono le rispettive cartelle, nell'ordine: Workbench Tool, con al proprio interno altre 15 cartelle contenenti un po' di tutto ciò che potrebbe servire al vostro

Digital Make Up: i contenuti del CD.

Workbench: antivirus, degrader, utility per CD-Rom e mouse, convertitori di formato, orologi, add-on per la shell e moltissimo altro, una vera marea di programmi principalmente provenienti da Aminet, che però qui sono disposti ordinatamente e già selezionati tra i migliori per ogni categoria. Seguono poi i System Tool, 20 cartelle contenenti librerie, aggiornamenti dei file di sistema come set patch ed installer o utility di diagnostica come AIBB. Hardware è la cartella successiva, con 70 cartelle piene di driver per i più disparati dispositivi collegabili al nostro Amiga come scanner, fotocamere digitali, stampanti e molto altro, decisamente utile avere tutto questo materiale comodamente raccolto e catalogato senza dover impazzire per rintracciarlo in rete. Abbiamo poi WB add-on, con sei cartelle contenenti screen blanker, commodity, datatypes, add-on per Directory Opus, patch ed aggiornamenti vari e librerie. GrafX contiene, abbastanza prevedibilmente, decine di cartelle con immagini e pattern di sfondo per il nostro amato Workbench, ce ne sono per

tutti i gusti e configurazioni hardware, partendo dalle immagini a 8 colori per MagicWB fino alle foto per i possessori di scheda grafica. Anche in Sound appare abbastanza scontanto il contenuto, decine di cartelle con i suoni più disparati per il Workbench e i programmi che ci permettono di utilizzare suoni. WB Games contiene tre cartelle con altrettante raccolte di giochi da utilizzare in finestra sul nostro WB, tipicamente si tratta di tetris, solitari e quant'altro, di qualità variabile ma comunque in alcuni casi molto carini. Icons raccoglie tools e set di icone ordinatamente divisi in due cartelle principali, una vera miniera per abbellire il look delle icone di sistema, specialmente se usiamo ancora versioni del WB precedenti alla 3.5. Ultima cartella è quella denominata Fun, che contiene alcuni programmini simpatici ed alcuni giochini come Amitamagotchi o il temibile Fakemem, che imbroglia il SO sul quantitativo di RAM presente. Di raccolte come questa ne abbiamo sinceramente viste già tante, come ad esempio la serie dei Workbench Add-on o Workbench 2000 targata Epic. Questa della APC&TCP ha indubbiamente dalla sua di essere molto aggiornata e di supportare esplicitamente il 3.5. Il costo non è proibitivo, e la comodità di avere tutto a portata di mano in caso di una nuova installazione del nostro sistema è notevole, e se poi vogliamo divertirci a migliorare il look o la funzionalità del nostro sistema operativo preferito avremo in Digital Make Up tutti gli strumenti necessari.

PatcheZ

Ultimo titolo di questo mese arriva dalla solita Epic. Si tratta di un CD gold con copertina stampata "in casa", intitolato PatcheZ. Il nome di suo non è che sia di grande aiuto per comprendere il contenuto della raccolta, ma già leggendo il sottotitolo possiamo capire di più, visto che recita testualmente "migliaia di HD installer per giochi Amiga". Già a questo punto però l'interesse per questa raccolta può scemare leggermente. In realtà però vanno fatti dei doverosi distinguo su quest'ultimo prodotto della prolifica Epic.

In 70 MB abbondanti contenuti nel CD trovano posto veramente migliaia di installer per una grandissima fetta degli ultimi giochi prodotti per Amiga, a questi va ad aggiungersi anche una buona quantità di patch vere e proprie che permettono di adattare al nuovo hardware (tipicamente l'AGA) titoli magari nati per funzionare esclusivamente su ECS o peggio solo su A500. La maggior parte di questi installer aggiunge anche la possibilità di ottenere trucchi, tipicamente levelskip e vite infinite per una buona fetta dei titoli supportati. A questo già grande numero di programmi inclusi vanno ad aggiungersi una comoda utility chiamata Idafy, per decomprimere automaticamente file lha e dms, oltre al gioco completo Revenge per Amiga AGA.

A questo punto è doveroso anche parlare dei difetti di questo prodotto. Innanzitutto la totalità del contenuto di questo CD può essere rintracciata in un modo o nell'altro nel circuito freeware di Aminet; ovviamente sul CD troviamo tutto il materiale ordinatamente catalogato ed archiviato con comodi file di testo che ci guidano indicando il contenuto delle varie cartelle in maniera molto estesa. Tutto il software, ad escusione di Revenge e Idafy, è compresso in lha, costringendoci a decomprimerlo prima di usarlo: non è che sia un grosso problema, ma visto che lo spazio non mancava di certo si poteva pensare anche di presentarlo in versione già pronta per l'uso. Altro sinceramente non saprei aggiungere a questa semplice raccolta della Epic; sinceramente le loro ultime uscite, almeno nel campo delle raccolte su CD, sono decisamente scandenti, certamente non è facile trovare materiale nuovo e di qualità sfornando raccolte al ritmo di almeno due al mese soprattutto nel ristretto mercato Amiga, ma viene da chiedersi quanto possano vendere titoli del genere. Probabilmente è più comprensibile la scelta della APC&TCP che, seppur non proponendo titoli assolutamente innovativi (e prova ne sono anche le due raccolte recensite poco sopra), almeno presenta materiale inedito o registrato o almeno in grande quantità in maniera che abbia senso acquistare un CD per risparmiarsi lunghi e noiosi download da Internet. In definitiva il giudizio su questo CD non è totalmente negativo, si tratta di una raccolta onesta, non troppo ordinata visto che sarebbe stato preferibile raccogliere in ordine alfabetico il materiale, ma che può comunque risultare utile a chi possiede una vasta softeca di giochi Amiga vecchi e relativamente nuovi; il costo non è eccessivo e potrebbe anche indurvi all'acquisto, sappiate però che c'è di meglio in giro su cui investire i propri soldi. ■

PatcheZ: ennesima raccolta della Epic, mediocre come quasi tutte le altre.

I prodotti recensiti sono distribuiti in Italia da:

Virtual Works di Vidale Enrico
Via Tabacco, 58
Bassano del Grappa (VI)
http://www.virtualworks.it

Tutorial

Creare un sito Web

di Gabriele Favrin

Il web non è soltanto un mondo da consultare passivamente: prendere possesso di qualche metro dell'autostrada informatica è più facile di quanto si creda.

Con l'evolversi della rete da strumento per pochi esperti a fenomeno di massa sono aumentate le possibilità anche per chi non è avvezzo alla tecnologia. Oggigiorno creare un sito web ed inserirlo in rete è relativamente facile. Il problema, però, è sapere cosa si vuole fare e come farlo. In caso contrario, improvvisando, il risultato non potrà che essere deludente, portando a un sito come tanti se ne vedono, quando cioè si riescono a visualizzare, fra errori di programmazione ed eccesso di "optional" (JavaScript, animazioni Flash, ecc.) richiesti per la consultazione. Lo scopo di questo tutorial è proprio introdurre alla creazione del proprio sito, sia dal punto di vista strettamente tecnico sia riguardo i contenuti. Alla fine della lettura non sarete dei ciceroni del "web publishing" pronti a realizzare e vendere siti: per questo ci vuole applicazione e qualche approfondimento in più, che non mancheremo di dare se l'argomento risulterà di interesse. Ma avrete la possibilità di mettere in rete qualcosa di valido.

Partiamo dunque in questa esperienza, che sarà divisa in quattro fasi.

E' doveroso premettere che questo articolo si rivolge soprattutto ai principianti, e propone una semplificazione degli argomenti trattati al fine di facilitarne la comprensione. Ci perdonino i più esperti, cui speriamo comunque di fornire se non altro qualche indicazione utile.

1. Contenuti e struttura

Prima di tutto, prima anche di sapere quali programmi ci serviranno, dobbiamo prendere carta e penna e decidere che cosa conterrà il sito che vogliamo creare. Per questo tutorial ci orienteremo verso una pagina personale ("Home page") in cui il lettore possa parlare di sé, scrivere cosa gli piace ed indicare i collegamenti ai suoi siti preferiti. Non si tratta di una scelta banale o limitante: parlare di argomenti che interessano o presentarsi è forse il miglior modo per impratichirsi, senza annoiarsi, su una base semplice ma che alla fine può risultare interessante anche per altri (la categoria delle pagine personali è fra le più apprezzate dai navigatori).

Struttura del sito

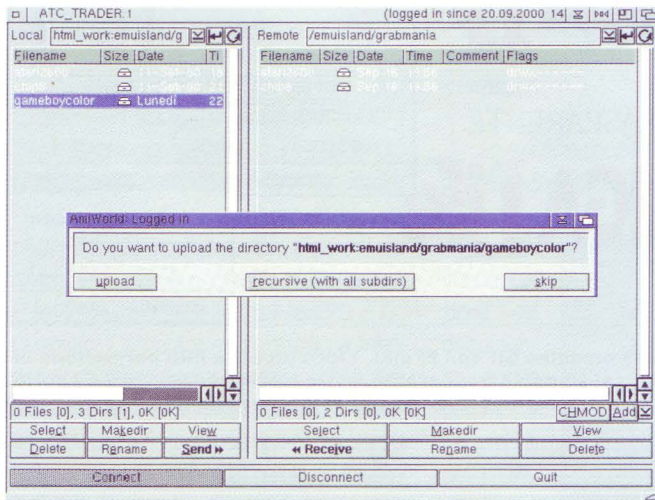
- Pagina principale (`index.html`)
  Collegamenti a:
  - Chi sono
  - I miei siti preferiti
- Chi sono (`chisono.html`)
  La mia foto (`foto.jpg`) e notizie varie.
- I miei siti preferiti (`siti.html`)
  Collegamenti ai siti che visito più di frequente.

Il primo passo per realizzare un buon sito è deciderne la struttura. Più dettagliato è il piano di lavoro, più facile sarà gestire e aggiornare quanto creato.

Un sito normalmente è costituito da un insieme di pagine collegate fra loro con dei link. Così sarà anche per il nostro, per il quale suggeriamo una semplice struttura composta da una pagina principale, una con le informazioni sul proprietario del sito ed una di collegamenti a siti di amici o ai propri siti preferiti. Il tutto poi potrà essere espanso aggiungendo pagine dedicate ad altri argomenti di interesse, ma per adesso limitiamoci a questo.

Ora facciamo un passo indietro e pensiamo a qualche sito visto in rete nel corso di anni di navigazione. Come erano collegate le pagine? Quali erano i link più comuni? Ne citiamo due per rinfrescare la memoria del lettore: "Torna indietro" ("Back") e "Indice" ("Index"). Questi sono link usati per rendere più agevole la navigazione e permettere in qualsiasi

Cosa non si deve fare

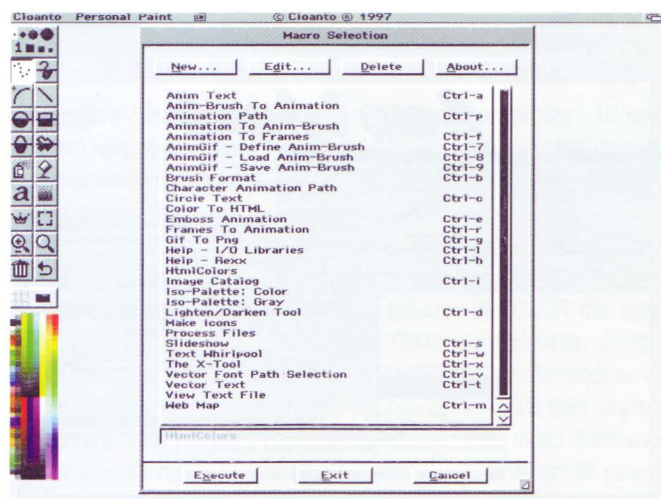
Leggendo i gruppi di discussione frequentati da chi realizza pagine web può sembrare tutto lecito. In realtà esistono molte restrizioni che è opportuno tenere in considerazione, soprattutto con l'entrata in vigore della nuova legge sul diritto d'autore. La lista dei contenuti proibiti è lunga: oltre ovviamente ai programmi commerciali e ai brani musicali (siano essi in formato WAV/MP3 o riproduzioni MIDI), è illegale, per esempio, pubblicare testi di canzoni (traduzioni comprese), brani tratti da libri o articoli ed immagini prese da siti web o altri media. Fanno naturalmente eccezione i materiali per i quali sia indicato esplicitamente il consenso alla ripubblicazione a determinate condizioni. Chi sul proprie sito infrange il diritto d'autore, oltre a vedersi chiuso lo spazio e magari annullato l'abbonamento al provider, rischia una condanna in sede penale con conseguenze non indifferenti sul piano personale.

Per immettere in rete i file che compongono il sito probabilmente ci servirà un client FTP. AmiTradeCenter offre una utile funzione per inviare anche il contenuto di un'intera directory, se necessario.

momento di tornare alla pagina precedente o all'indice dei contenuti semplicemente con un clic del mouse. Anche l'organizzazione dei collegamenti fra le parti del sito (qualsiasi, anche il nostro composto da tre pagine) va studiata in fase di progettazione. Una volta definita la struttura ed i contenuti è tempo di vedere quali programmi ci serviranno.

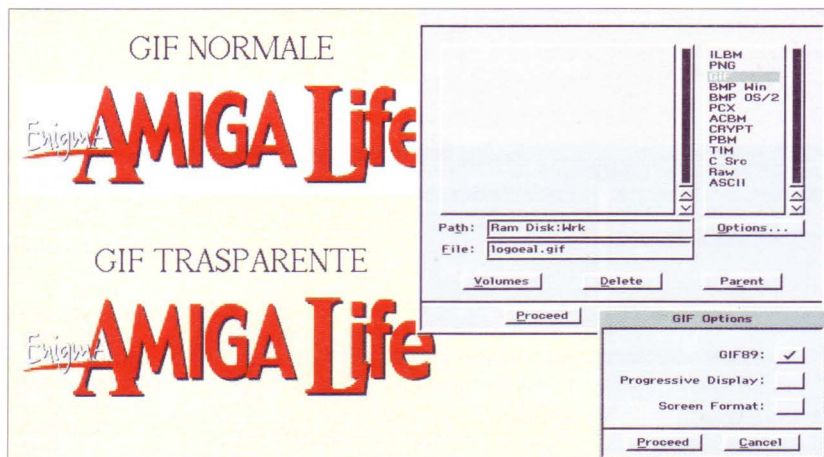
2. Software necessario

Chiaramente per creare un sito serve... un browser, se non altro per vedere quanto realizzato prima di metterlo in linea. Tutti i browser supportano la navigazione fuori linea, basta caricare un file con l'apposita opzione (generalmente "Apri file") e seguirne i collegamenti. Se questi sono relativi (ne riparliamo in seguito), il browser capirà che il materiale si trova sul nostro computer e non sulla rete, e ci permetterà di consultarlo senza doverci collegare, con un evidente risparmio di tempo e bolletta. Oltre al browser serve un editor di testi con il quale scrivere le pagine di cui è composto il sito. Volendo è sufficiente l'editor di sistema (Ed o il nuovo Editor del 3.5) ma ci sentiamo di consigliare vivamente CygnusEd o GoldED. Il secondo, a partire dalla versione 5, integra un potente supporto per la creazione di pagine web. Ci servirà poi un client FTP: chi mette a disposizione lo spazio web solitamente offre un accesso personalizzato ad un server FTP sul quale inviare i file che costituiscono il sito. Qui la nostra scelta cade su AmiTradeCenter, un potente client FTP che dalla sua ha l'essere totalmente gratuito ed il supportare l'invio ricorsivo delle directory. Ciò comporta un enorme risparmio di tempo, in quanto con pochi clic si può inviare l'intero sito (qualora col tempo cresca e superi le tre pagine attuali). Di contro, il programma risulta instabile su alcune configurazioni. In questo caso orientarsi su titoli come Gui-FTP (gratuito ma povero) e mFTP. Come programmi di supporto grafico consigliamo PPaint e TVPaint. Di entrambi è disponibile una versione gratuita in rete. Il primo risulta utile per la realizzazione della classica grafica web (immagini in formato GIF o PNG, mappe, ecc.), mentre col secondo si possono realizzare scritte e loghi ad effetto, tanto per stupire un po' il visitatore. Attenzione però a non esagerare: si dia priorità ai contenuti. Solo poi, eventualmente, spazio alla grafica. Un sito web non deve essere una mera galleria in cui esporre le proprie capacità grafiche, perché il web è già pieno di queste cose e chi approda sulla nostra pagina vi tornerà se troverà qualcosa di concreto, non soltanto cornici colorate.

In teoria è tutto, in realtà abbiamo omesso un argomento spinoso ma di cui i più accorti avranno già notato l'assenza. Non abbiamo parlato degli editor HTML visuali. Questa categoria di programmi, il cui rappresentante più famoso è FrontPage per PC, consente di creare siti senza conoscere il linguaggio con il quale le pagine web sono costruite, l'HTML appunto. Con tali programmi si opera in maniera visuale, scegliendo la collocazione degli elementi della pagina e definendone le caratteristiche a colpi di mouse. Apparentemente è la strada più semplice, in realtà vi sono diverse controindicazioni di cui tenere conto. Semplificando, il problema è questo: le pagine web sono scritte in un linguaggio che ha delle regole semplici ma ferree. Quando il browser accede ad un sito ne interpreta i contenuti secondo tali regole (sebbene i browser PC spesso seguano regole proprie, mentre quelli Amiga risultino estremamente tolleranti verso gli altrui errori). Purtroppo il codice generato da molti editor HTML non rispetta alcuna regola o risulta ridondante e pieno di comandi inutili derivanti dall'implementazione "What You See Is What You Get". La conseguenza è che non tutti i browser visualizzano correttamente la pagina; proprio gli utenti Amiga dovrebbero sapere com'è importante che un sito sia consultabile con qualsiasi browser e non solo con quello più compatibile con l'editor usato per crearlo. Una soluzione c'è: correggere il codice a

PPaint di Cloanto, disponibile gratuitamente su Aminet, mette a disposizione numerosi script ARexx utili a chi crea siti web.

mano, ma ciò ovviamente richiede la conoscenza dell'HTML...

C'è poi da dire che gli editor in questione non sono così immediati: è comunque necessario memorizzare la posizione e la funzione di decine di gadget, menù ed opzioni, diverse per ogni applicativo. A questo punto meglio conoscere l'HTML, che resta invariato indipendentemente dal programma usato per scriverlo. Senza contare, almeno su Amiga, che l'unico software di questo tipo, MetalWeb, è tutt'altro che gratuito.Esiste un'altra categoria di programmi che ci serviranno, si tratta dei correttori.

Come detto, l'HTML prevede delle regole, sia di sintassi che di stile. Non rispettare le prime può comportare problemi di visualizzazione anche gravi. E' di vitale importanza accertarsi che le proprie pagine seguano gli standard e non contengano errori. Per questo possiamo servirci di programmi come Tidy o WebLint. Il primo è un port del correttore ufficiale del World Wide Web Consortium (W3C, l'organismo che definisce lo standard HTML). E' un po' prolisso, ma fa il suo dovere e segnala anche come favorire l'accessibilità della pagina a chi si serve di browser particolari, come i non vedenti. Il secondo è invece uno script Perl, e richiede l'installazione di molte componenti della suite GeekGadgets. Se siete in grado di installarla vi consigliamo l'uso congiunto dei due tool, altrimenti optate pure per il solo Tidy. Preparate dunque le nostre frecce possiamo finalmente avventurarci nella foresta alla scoperta dell'HTML.

Salvataggio di un'immagine GIF con PPaint. I formati GIF e PNG permettono di creare immagini il cui sfondo è trasparente, ossia lascia vedere cosa c'è sotto. L'utilità di questa tecnica risulta evidente nella foto.

3. L'HTML

Ed eccoci alla parte centrale del tutorial, il primo approccio con il linguaggio nel quale sono scritte le pagine web di tutto il mondo. L'Hyper Text Markup Language (HTML) è un meta-linguaggio sviluppato all'inizio degli anni 90. Il suo scopo è indicare al browser gli elementi che costituiscono il documento. Nulla di visuale, dunque.

Quando si lavora in HTML è fondamentale ricordarsi che l'apetto finale del documento è a discrezione del browser. Purtroppo i recenti sviluppi dello standard, guidati più da produttori esterni che dal W3C, hanno portato molti webmaster ad operare puntando solo alla resa grafica finale delle pagine sul proprio browser. Da qui i frequenti avvisi del tipo "sito ottimizzato per la risoluzione tot ed il browser tale". Ma torniamo a noi. Quando il browser carica una pagina ne visualizza il contenuto per intero, ad eccezione dei comandi che indicano i vari elementi (tecnicamente detti TAG). Questi possono essere di due tipi: singoli TAG che rappresentano un particolare elemento (ad esempio <HR> che visualizza una barra orizzontale di separazione) oppure contenitori che definiscono le caratteristiche di quanto presente fra essi ed il successivo TAG di chiusura.

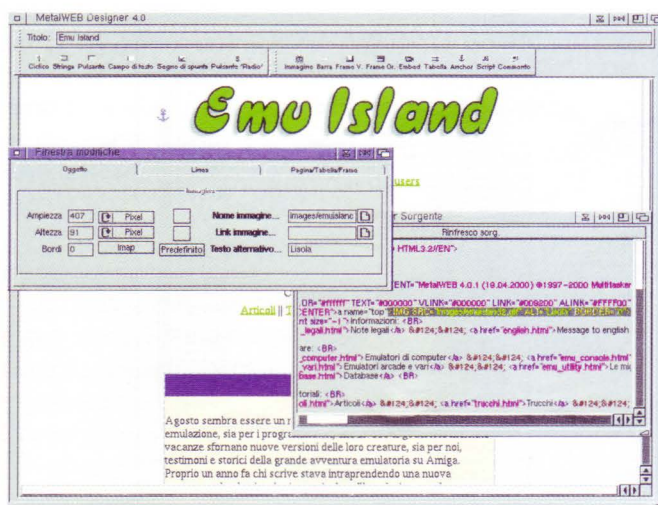
Vediamo un primo esempio:

```
<HTML>
Ciao mondo!
<HR>
</HTML>
```

Trascrivere l'esempio sull'editor di testi, salvarlo con estensione ".html" (es. "esempio1.html") e caricarlo con il browser: si vedrà una pagina contenente la scritta "Ciao mondo!" seguita da una barra. I comandi racchiusi fra i caratteri "<" e ">" sono i summenzionati TAG HTML. Lo scopo di <HR> è già noto. <HTML> invece indica che quanto segue è un documento HTML.

Tutte le pagine iniziano con <HTML> e si chiudono con </HTML>. Il "/" indica appunto il termine (o chiusura) di un TAG di tipo contenitore. L'HTML non fa differenza fra maiuscole e minuscole ed è quindi possibile usare la maiuscole per distinguere più facilmente i TAG dal testo normale.

Passiamo ad un altro esempio:

```
<HTML>
Prima riga
Seconda riga
Terza riga
</HTML>
```

MetalWEB, l'unico editor visuale per Amiga. La versione da noi provata, oltre a generare vari errori HTML, presenta diverse lacune nell'interpretazione del codice della maggioranza delle pagine.

Caricando questa pagina ci si aspetterebbe di vederne il testo diviso su tre linee. Così non è, in quanto l'HTML prevede che tutti i caratteri non stampabili (compreso quindi il fine linea) vengano convertiti in uno spazio. Ciò spiega perché una pagina creata con Mac o PC (i cui caratteri di fine linea sono differenti da quello Amiga) non presenta problemi su Amiga. Per andare a capo in HTML si può usare il TAG <P>, che indica il termine di un paragrafo. L'andata a capo dovrebbe infatti essere utilizzata solo per separare i paragrafi di testo, in quanto la lunghezza della linea visualizzabile varia a seconda del tipo di carattere e della risoluzione scelta dall'utente. Andare a capo dopo 70 caratteri, per esempio, può risultare corretto sul proprio browser ma dare un effetto orribile su quello di un altro. Ecco come dividere le nostre linee:

```
<HTML>
Prima riga<P>
Seconda riga<P>
Terza riga
</HTML>
```

Il TAG <P> introduce una linea vuota dopo la linea in cui si trova. Questo dipende dalla sua particolare finalità, ossia, come detto, la separazione dei paragrafi. Per ottenere l'andata a capo normale, senza aggiunte o limitazioni (non è infatti lecito concatenare più <P>) si utilizza il TAG <BR>.

Gli esempi visti fin qui sono stati volutamente semplificati. In realtà le pagine HTML prevedono una struttura più formale, composta da un'intestazione (TAG contenitore <HEAD>) in cui inserire il titolo della pagina ed altre cose (eventuali TAG META per i motori di ricerca e script JavaScript). All'intestazione fa seguito il corpo vero e proprio (TAG contenitore <BODY>) del documento, quello che conterrà i nostri testi e i vari elementi. Vediamo dunque la struttura corretta del documento:

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Esempio 4</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  Prima riga<P>
  Seconda riga<P>
  Terza riga
</BODY>
</HTML>
```

La giustificazione a destra ha il solo scopo di evidenziare i vari TAG contenitori e non comporta effetti nella visualizzazione del documento, anche perché è regola dell'HTML che gli spazi multipli vengano ridotti ad uno solo e quelli a inizio riga siano ignorati.

GoldED Studio 6 e il suo plugin WebWorld. L'edit avviene sempre a mano, ma molte operazioni sono velocizzate. In primo piano, ad esempio, la finestra per scegliere comodamente il colore del testo nel documento.

Il TAG <BODY> consente anche di decidere il colore del testo e dello sfondo della pagina o di utilizzare come sfondo un'immagine (proprio come avviene sul WB con WBPattern).

Per farlo è necessario impostare alcuni attributi.

I TAG che abbiamo visto finora erano composti solo dal proprio nome (es. <TITLE>).

Determinati TAG permettono di definire anche attributi aggiuntivi, vediamo come, sostituendo la stringa <BODY> dell'esempio precedente con:

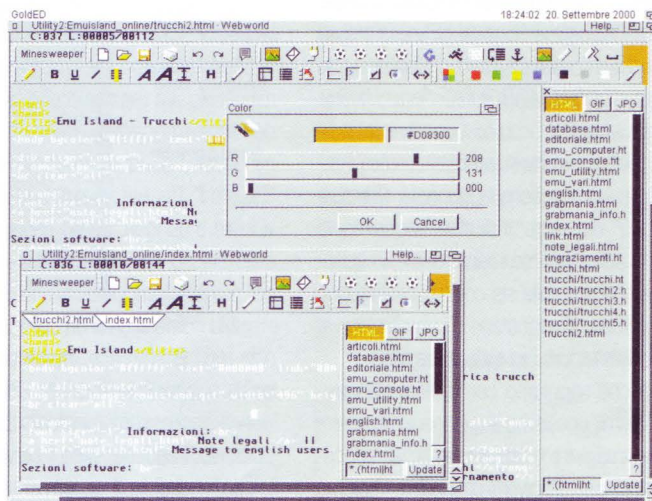
```
<BODY TEXT="#FFFF00" BGCOLOR="#000000" BACKGROUND="logoeal.gif">
```

Salvate il nuovo esempio e caricatelo nel browser. Ora la pagina sarà nera con caratteri gialli. Fatto questo nuovo passo tornate qui e concentrazione, perché ci sono molte cose da spiegare tutte assieme.

Partiamo da TEXT. E' un attributo e permette di definire il colore del testo della pagina. Poiché ha un valore, è seguito da '="valore"' (esistono anche attributi che ne sono privi, ad esempio NOSHADE per il TAG <HR> che toglie l'effetto 3D). Attenzione a quelle virgolette! Quando il browser le incontra considera tutto ciò che segue come valore dell'attributo. Dimenticando di chiuderle si corre il rischio che intere porzioni della pagina non vengano visualizzate. E' uno degli errori più comuni ed è una buona ragione per usare spesso il correttore HTML.

Il valore di TEXT è un numero esadecimale che indica il colore prescelto, nella forma "#rrggbb". Se non conoscete i valori dei colori consultate la tabella presente sul CD o usate gli script di PPaint o GoldED. Sui colori va aperta una parentesi per chi utilizza sistemi privi di scheda grafica, e quindi modalità a 256 colori o meno. In questi casi il browser cerca nella palette corrente il colore più vicino a quello richiesto. Se state decidendo i colori del vostro sito non basatevi sull'aspetto della pagina come la mostra il browser, ma su come il colore appare, ad esempio, in PPaint, ove è possibile effettuare selezioni precise senza approssimazioni. In alternativa alle sequenze esadecimali si possono utilizzare i 16 colori standard HTML riconosciuti da tutti i browser (ve ne sono un'infinità d'altri, che però sono specifici di alcuni browser soltanto).

Acquisito il concetto di '<TAG ATTRIBUTO="valore">' passiamo a BACKGROUND, saltando a pie' pari BGCOLOR che opera come come TEXT ma si riferisce allo sfondo. Il valore di BACKGROUND indica invece un'immagine da usare come sfondo della pagina.

BACKGROUND ci dà modo di affrontare il problema del riferimento ad altri file presenti sul server, che si tratti di immagini, pagine o

archivi. Nel nostro esempio "logoeal.gif", lo sfondo della pagina, è specificato senza indicarne il percorso (path). Questo è un riferimento relativo alla locazione della pagina caricata. Ovunque si trovi il documento HTML (sia esso nel nostro HD o in un server remoto) il browser cercherà l'immagine "logoeal.gif" nella stessa directory. Se invece avessimo utilizzato, ad esempio, 'BACKGROUND="http://www.amigaitalia.com/immagini/logoeal.gif"', il browser avrebbe cercato l'immagine sempre e comunque nella directory "immagini/" del server indicato. Normalmente conviene utilizzare i riferimenti relativi, in quanto ciò rende possibile sia consultare il proprio sito fuori linea, sia spostarlo su un altro server senza dover modificare tutte le pagine.

Ora che sappiamo come riferirci ad elementi esterni, possiamo aggiungere alle nostre pagine immagini e collegamenti ad altri documenti, anche su siti diversi dal nostro. Vediamo come:

```
<HTML>
 <HEAD>
   <TITLE>Esempio 5: la pagina di Pippo</TITLE>
 </HEAD>
 <BODY TEXT="#FFFF00" BGCOLOR="#000000">
 <HR>
 <IMG SRC="foto.jpg" ALT="La mia foto"><P>

 Benvenuto nella mia pagina personale!<P>
 Se vuoi sapere chi sono fai click
 <A HREF="chisono.html">qui</A>.<P>

 Se invece vuoi conoscere i miei siti preferiti fai click
 <A HREF="siti.html">qui</A>.
 <HR>
 </BODY>
 </HTML>
```

Introduciamo subito i nuovi TAG. <IMG> serve ad inserire un'immagine all'interno del documento. L'attributo SRC permette di specificarne percorso e nome, mentre ALT consente di indicare un testo che verrà visualizzato a chi non carica le immagini per permettergli di conoscerne il contenuto. <A> rappresenta un collegamento, i famosi link, l'ossatura del web. L'attributo HREF permette di specificare il documento a cui punta il collegamento, ovvero quale pagina deve richiedere il browser quando l'utente fa clic sul link. A differenza di <IMG>, <A> è un contenitore: tutto il testo presente fra <A> ed </A> viene considerato parte del link e visualizzato con un colore differente (specificabile con l'attributo LINK di <BODY>) e sottolineato. Come avrete notato abbiamo usato nomi file relativi ed in minuscolo. La ragione è che la maggioranza dei server considera differenti maiuscole e minuscole, dunque "siti.html" è diverso da "Siti.html". Per evitare errori poi difficili da individuare è dunque meglio usare solo caratteri dello stesso tipo, in questo caso minuscole per meglio distinguere i file dai TAG HTML.

Ma come si crea un collegamento ad un altro sito? E' semplice, invece del documento locale si specifica l'indirizzo del sito destinazione, anche senza indicare un particolare percorso: in questo caso il server visualizzerà la pagina di default, usualmente "index.html". Per avere un esempio concreto aggiungete all'ultimo documento creato, prima del secondo <HR>, queste linee:

```
<P>
  Il miglior sito della rete per me &egrave;:
  <A HREF="http://www.amigaitalia.com">Amiga Italia</A>.
```

Il codice non dovrebbe richiedere ulteriori spiegazioni, se non per quel "http://" prima dell'indirizzo, necessario per indicare al browser con quale protocollo deve collegarsi al sito, visto che è possibile anche creare collegamenti a siti FTP, Gopher o Telnet.

Richiede invece un approfondimento la sequenza è. Si tratta di una entità. Proprio perché indipendente dalla piattaforma su cui viene visualizzato, un documento HTML non può basarsi sul valore ASCII specifico dei caratteri ad 8 bit di un sistema, dato che questo varia da macchina a macchina (basti pensare alle differenze fra il set di caratteri AmigaOS e quello MS-DOS). Per risolvere il problema si ricorre all'uso delle entità. Ad ognuna corrisponde un preciso carattere o simbolo. Sta al browser reperire il carattere corretto in base al sistema su cui sta girando. "è", nello specifico, è una "e" con l'accento grave. Esistono decine di entità (la lista è disponibile sul CD) la cui sintassi è sempre formata da "&" seguito dal nome dell'entità (e qui vi è differenza fra maiuscole e minuscole!) e dal ";". Torniamo a sottolineare come sia opportuno, per evitare incompatibilità, servirsi di questa soluzione, invece che dei caratteri diretti.

L'HTML mette a disposizione vari sistemi per disporre gli elementi e i testi di una pagina in maniera ordinata, favorendone quindi la leggibilità. E' possibile decidere l'allineamento del testo usando il TAG contenitore <DIV> e il relativo attributo ALIGN. <DIV ALIGN="CENTER">...</DIV> ad esempio centra il testo al suo interno. L'attributo ALIGN è disponibile anche in molti altri TAG, fra cui la serie <Hx>, dove "x" è un numero da 1 a 5, che definiscono le intestazioni, rappresentate con caratteri di corpo maggiore rispetto al normale. Per disporre i contenuti di una pagina si può ricorrere alle liste, o per i più abili alle tabelle. Vediamo un esempio delle prime, servendoci di alcuni dei TAG citati.

```
<HTML>
 <HEAD>
   <TITLE>Esempio 6</TITLE>
 </HEAD>
 <BODY>
 <H1 ALIGN="CENTER">I browser Amiga</H1>

 <UL>
 <LI>AWeb
 <LI>IBrowse
 <LI>Voyager
 </UL>
 </BODY>
 </HTML>
```

La prima cosa che si nota visualizzando il documento è il grande titolo centrato. E'

```
Csh 5.50a (public release)
Ram Disk:> weblint index.html

line 9: The HTML spec. recommends the TITLE be no longer than 64 characters.
line 26: unknown attribute "CELLPADING" for element <TABLE>.
line 35: IMG does not have ALT text defined.
line 59: markup embedded in a comment can confuse some browsers.
line 62: leading whitespace in content of container element A
line 63: IMG does not have ALT text defined.
line 77: IMG does not have ALT text defined.
line 93: <I> is physical font markup -- use logical (such as EM).
line 104: IMG does not have ALT text defined.
line 125: IMG does not have ALT text defined.
line 137: bad style - heading <H3> follows <H1> on line 83.
line 165: unknown attribute "WIDHT" for element <TD>.
line 167: IMG does not have ALT text defined.
line 167: setting WIDTH and HEIGHT attributes on IMG tag can improve renderin
g performance on some browsers.
line 184: IMG does not have ALT text defined.
line 184: setting WIDTH and HEIGHT attributes on IMG tag can improve renderin
g performance on some browsers.
line 198: IMG does not have ALT text defined.
line 0: no closing </HTML> seen for <HTML> on line 4.
line 0: no closing </BODY> seen for <BODY> on line 18.

Ram Disk:>
```

A tutti può capitare un momento di distrazione, per questo è opportuno utilizzare frequentemente i correttori HTML. Nella foto, WebLint alle prese con una pagina HTML non proprio esemplare.

importante sottolineare come il corpo dei caratteri sia impostabile dall'utente utilizzando le preferenze del browser, a ulteriore dimostrazione che l'aspetto finale delle pagine deriva da molti fattori esterni, non controllabili da parte di chi crea le pagine. Sotto al titolo troviamo la lista generata dal TAG <UL>. Tutto ciò che si trova all'interno di questo elemento risulta giustificato a destra. Il TAG <LI> indica una nuova voce della lista, e la sua presenza comporta l'andata a capo e l'aggiunta di un pallino. Sostituendo <UL> con <OL> si ottiene invece una lista numerata. Le liste possono anche essere nidificate, ovvero dopo <LI> si possono utilizzare <UL> o <OL> per creare una nuova lista all'interno di quella corrente. In alternativa ci sono le tabelle, una soluzione massicciamente utilizzata sul web vista la sua flessibilità, che tuttavia fa rima con complessità di impostazione e manutenzione. In effetti le tabelle sono la causa prima per cui molti rinunciano allo sviluppo manuale dell'HTML e si appoggiano agli editor visuali. Le tabelle sono contenute nel TAG <TABLE>. Una tabella è composta da una o più linee (TAG <TR>), contenenti a loro volta una o più celle (TAG <TD>). Ogni cella rappresenta quasi un documento HTML a sé stante, potendo disporre di sfondi differenti dal resto della pagina o di un allineamento proprio (impostabile per la singola cella o per l'intera linea). Il punto di forza delle tabelle è dato dal fatto che è il browser a calcolarne le dimensioni in base al contenuto delle singole celle, evitando quindi complessi studi di impaginazione all'autore della pagina. Un esempio di questo fenomeno è presente nella figura 7. Vediamo dunque come è fatta una semplice tabella (lasciamo le opzioni avanzate, come le celle che si propagano per più righe o colonne, all'approfondimento dei lettori).

Figura 7 - Uno scorcio della lista utenti di #Amigaita. Il vantaggio delle tabelle è che il browser calcola automaticamente le dimensioni di linee e celle in base ai contenuti delle stesse. Un bel risparmio di tempo, a patto di strutturare bene la tabella!

```
<HTML>
 <HEAD>
   <TITLE>Esempio 7</TITLE>
 </HEAD>
 <BODY>
 <H1 ALIGN="CENTER">Programmi preferiti</H1>

 <TABLE BORDER>
   <TR>
     <TH>Nome</TH><TH>Descrizione</TH>
   </TR>
   <TR ALIGN="CENTER">
     <TD>AWeb</TD><TD>Browser WWW</TD>
   </TR>
   <TR ALIGN="CENTER">
     <TD>CygnusED</TD><TD>Editor di testi</TD>
   </TR>
   <TR ALIGN="CENTER">
     <TD>AmIRC</TD><TD>Client IRC</TD>
   </TR>
 </TABLE>

 </BODY>
 </HTML>
```

Si noti come sia molto importante "chiudere" i TAG contenitori <TD>, <TR> e <TH>. Quest'ultimo, una sorta di intestazione, è utilizzabile solo nella prima riga della tabella, e prevede l'allineamento centrale del testo in automatico.

L'esempio è volutamente semplice, ma va ricordato che all'interno di un elemento <TD> può essere inserito quasi tutto: immagini, liste, sin anche altre tabelle.

Si pensi che molte pagine web sono costituite da enormi tabelle prive di bordi, uti-

lizzate per creare colonne differenti con contenuti specifici.

Quelle presentate sono le fondamenta del linguaggio.

Esistono molti altri elementi (un esempio su tutti, i frame, utilizzabili per dividere la pagina a video in più documenti) e decine di attributi differenti. Non possiamo ovviamente trattarli tutti. Se volete approfondire, sul CD troverete una completa guida in italiano al linguaggio.

4. Messa in rete

Appreso quanto basta per realizzare un primo, pur semplice, sito, è il momento di cercare un server che lo ospiti. Le alternative per un sito non commerciale quale è il nostro sono diverse.

Escludendo a priori l'acquisto di uno spazio web (non è proprio il caso, ci può pensare chi realizza siti complessi o con particolari necessità tecniche), è possibile scegliere fra gli spazi messi a disposizione da molti provider (ad esempio Tiscali, TIN, Libero/IOL e InWind offrono parecchi MB, e per giunta su server veloci) e l'hosting gratuito da parte di servizi come Freeweb/Supereva (italiano) o Geocities e Xoom, tanto per citare i più famosi. Entrambe le soluzioni hanno vantaggi e svantaggi. I servizi di hosting gratuito solitamente costringono il malcapitato visitatore a sorbirsi, ad ogni pagina consultata, dei banner, veri e propri cartelloni pubblicitari che si sovvrappongono al nostro sito. E' vero che i browser Amiga offrono funzionalità atte ad eliminare alcuni di questi "spot" indesiderati, ma quando si realizza un sito web bisogna pensare prima di tutto all'utente che lo andrà a consultare, che nella maggior parte dei casi utilizza browser che non offrono scampo da banner talvolta anche piuttosto espliciti e sui quali chi crea la pagina non ha alcun controllo.

L'alternativa è costituita appunto dagli spazi messi a disposizione dai provider. In questo caso lo svantaggio è dato dal fatto che si lega l'indirizzo del proprio sito, quello che la gente nel migliore dei casi memorizzerà nei bookmark, ad un'entità che si potrebbe anche decidere di lasciare, magari per un provider più conveniente o veloce.

Per questo problema esiste comunque una facile soluzione: i domini virtuali, cioè alias brevi per i siti. Nata per abbreviare gli indirizzi dei siti personali, spesso piuttosto lunghi o poco mnemonici, questa tipologia di servizi si rivela utile anche a chi è costretto a traslocare il proprio sito.

Esistono parecchi servizi che offrono domini virtuali gratuiti. Il migliore, a nostro avviso, è cjb.net, che mette a disposizione, senza imporre banner (a differenza di altri), una nutrita serie di servizi associabili al proprio sito fra cui forum, chat e supporto per alias di mail (potrete avere un indirizzo tipo webmaster@vostrodominio.cjb.net che invia i messaggi, in maniera trasparente, alla vostra email reale).

Una volta fatta la propria scelta e compilato il contratto online di adesione (attenzione a leggere le clausole di utilizzo e al fatto che i minorenni devono far effettuare la registrazione ai genitori), sarà sufficiente seguire le semplici istruzioni fornite dal servizio per inserire le proprie pagine. Solitamente basta configurare il client FTP con nome del sito del fornitore di spazio, propria login e password (quelle del servizio di hosting, non quelle del provider, tranne nel caso che siano la stessa entità, si veda InWind), collegarsi ed inviare i file che compongono il sito.

A sito attivato si può pensare di espanderlo, utilizzando funzionalità come contatore e registro degli ospiti. Il contatore è un'immagine che mostra gli accessi alla pagina in cui è posta. Fa un po' scena, ma è utile per dare un'idea del numero dei visitatori del sito. E' meglio usare il servizio di "counter" offerto dal fornitore dello spazio web, in quanto quelli esterni, pur se spesso più configurabili, funzionano solo se il visitatore ne carica l'immagine, magari da un server straniero intasato, altrimenti neppure conteggiano la visita.

Il guestbook, o registro degli ospiti, permette invece ai navigatori di lasciare messaggi o commenti. Il suo utilizzo è da valutare a seconda del tipo di sito, e comunque richiede un controllo frequente del contenuto: un commento sopra le righe basta a danneggiare l'immagine del più bello dei siti.

Con questo è veramente tutto. Speriamo di aver fornito sufficienti elementi, magari a chi era indeciso, per lanciarsi nel mondo del web. L'HTML, lo vedete, non è complesso, e quello che oggi è un divertimento, con un po' di impegno può diventare anche qualcosa in più. Non è raro infatti che siti nati come hobby siano poi diventati altro.

Sul CD allegato alla rivista è presente un'ampia raccolta di materiali a corredo di questo tutorial, fra cui una nutrita gamma di indirizzi, già in formato HTML e quindi accessibili con un clic, di siti che offrono servizi ed informazioni utili per chi realizza pagine web per passione o per lavoro.

host contacted

di Maurizio Bonomi

Il problema delle introduzioni è una situazione poco piacevole che assale chiunque debba comporre "un pezzo". Nel mio caso, essendo una rubrica fissa, cadere nelle solite aperture di rito è "cosa da evitare", perché può essere inteso come una mancanza di originalità. Dunque, sapete benissimo di che cosa si parla in questo articolo, sapete che Aminet è sempre un ottimo luogo ove cercare software e sapete anche, in grandi linee, cosa è accaduto questo mese nel mondo Amiga. Tutto questo un po' grazie ad Internet e, spero, un bel po' tramite EAL. Eccomi qui, ancora una volta, a cercare di informarvi al meglio...

AmFTP in azione. Interfaccia comoda e semplice da usare. Notate la rubrica...

Atto primo: e ridiamoci un po' su...

E siamo ancora nel "limbo". Ebbene sì, carissimi amici amghisti. Amiga non ha ancora una collocazione vera nel mercato informatico mondiale; per ora si limita ad "aleggiare", sospesa tra il "qui" e il "là". Amiga è ancora una "prossima" e "probabile" alternativa. Ma Amiga è ancora viva. A dispetto di tutte le gufate che arrivano da destra e da manca, Amiga sta ancora lì (tra il "qui" e il "là" succitati), come se niente fosse. Possiamo ancora dire che si tratta proprio di un fenomeno particolare, che non sarebbe possibile vedere in altri mercati. Una tecnologia decisamente vecchia e superata, tenuta in vita da soluzioni più o meno all'avanguardia, con un sistema operativo, ancora adesso, innovativo e solido e una base di utenti striminzita ma cocciuta e resistente. E mentre gli altri avanzano a suon di Megahertz, Amiga si attesta ai 233 MHz della CyberStorm PPC, che sembrano pochi, ma in realtà bastano e avanzano. Poi ci si mette la Micro$oft che, con tutti i processi, le accuse di imbrogli e di monopolismo, con quell'ammasso informe che vorrebbe venderci come sistema operativo, è involontariamente la spinta principale a tenerci "di qua" con Amiga. Ma chi vorrebbe mollare AmigaOS, con le sue guru, i suoi datatype, la sua shell e il suo ARexx il tutto smanettabile fino all'inverosimile, per passare a Windows, con la sua tecnologia "non toccarmi se no non parto più"?

AmiGod, il solito monitor. Come se non sapessimo cosa ha il nostro Amiga...

E Windows 2000? Se eredita la tecnologia di NT, la sua definizione potrebbe essere ancora "non guardarmi troppo, altrimenti prima o poi non parto più", per la gioia di tutti i system-operator del mondo. E Linux? Il più forte candidato a prendere il posto di AmigaOS, ma ancora troppo minaccioso per presentarsi davanti agli occhi degli utenti "entry level". L'SDK viaggia da queste parti, ma per alcuni è solo un ponte, per altri la meta definitiva. Comunque sia riamane una valida e solida base su cui costruire il nostro futuro. E il Mac? Beh, il Mac ci fa tenerezza... Hardware potentissimo, software di ogni tipo, ma sistema operativo "alla Malva". Più che un OS sembra una tisana! Il Mac ha il merito di essere la macchina più buffa del mondo; provate a incappare in messaggi d'errore del tipo "E' intervenuto un errore imprevisto, perché si è verificato un errore di tipo -192", che lascerebbero sconcertato chiunque abbia il valore minimo di neuroni cerebrali, e vediamo se non vi scappa una grassa risata. Se poi il vostro Mac vi spiattella un bel "L'applicazione (nome sconosciuto) si è chiusa inaspettatamente, perché è intervenuto un errore imprevisto", ecco raggiunto in un attimo

Icone provenienti da Windows. Le ho convertite usando Ico2Info.

il culmine della presa in giro, il top della comicità. Il sistema operativo che non sa quello che fa né l'utente né se stesso! Incredibile! E meno male che Amiga non ha la memoria protetta... se proteggere significare perdere la "trebisonda" allora: viva le nostre meditazioni Guru!

Atto secondo: Aminet

Abbandoniamo il lato polemico della rubrica per passare a quello più pratico e utile, che forse è quello che desiderate leggere di più. Dunque, vediamo un po' cosa vi posso mostrare questo mese...

Partiamo subito con AmFTP versione 1.91, aggiornamento. AmFTP è stato tra i primi client FTP per Amiga. Adotta l'interfaccia MUI, e si presenta con le seguenti caratteristiche funzionali:

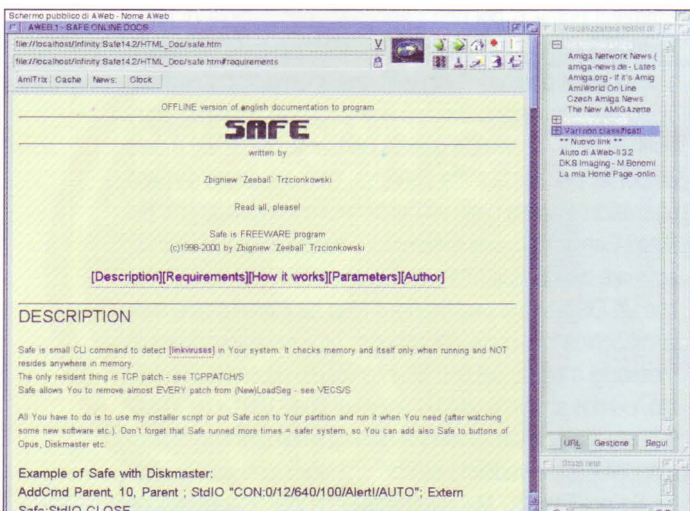
- ✓ Utility interna per la ricerca dei file tramite il protocollo Archie;
- ✓ Implementazione incorporata dell'ADT (Aminet Download Tool);
- ✓ File-transfer asincrono che permette prestazioni ottimali;
- ✓ File-transfer batch, per poter selezionare file in directory diverse e scaricarli in un colpo solo;
- ✓ Possibilità di ricominciare da dove il trasferimento si era interrotto (resume);
- ✓ Rubrica per la memorizzazione dei siti FTP più frequentati;
- ✓ Riconnessione automatica e funzione di mantenimento della connessione (keep-alive);
- ✓ Supporto delle interfacce GUI di tipo DirTool, Download e ADT;
- ✓ Completa e potente interfaccia ADT con funzioni avanzate di ricerca e analisi dei RECENT compresa la ricerca per data;
- ✓ Pieno supporto dell'ARexx;
- ✓ GUI interamente configurabile, con bubble help e supporto del Drag & Drop.

La documentazione in HTML di Safe, un piccolo ma ottimo antivirus.

AmFTP si attesta come il punto di riferimento per il file-transfer su Amiga. E' solido,veloce e ben strutturato ed è anche poco costoso (fa parte della suite edita dalla VaporWare, quella di Voyager e AmIRC). Questo aggiornamento risolve alcuni problemi di interfaccia, aggiunge alcuni comandi AREXX e migliora la stabilità in generale. Un ottimo download, dunque.

Nel campo delle piccole utility c'è qualche novità. Innanzitutto vi segnalerei tre nuovi programmini; **TurboVal**, **AmiGod** e **IconLink**. Con il primo possiamo dire addio al bootstrap "eterno" dopo che si è svalidato un disco... TurboVal velocizza, in maniera molto sensibile, la procedura di rivalidazione di una partizione. Se poi non volete rimanere con le "mani in mano" potete provare a giocare con un minuscolo e primitivo shoot'em up che TurboVal vi offre per ingannare l'attesa! Io l'ho testato (senza volerlo) e funziona... La validazione è stata più veloce di circa 3-4 volte, mentre il giochino non l'ho proprio capito! Vi consiglierei di non provocare pericolose svalidazioni solo per vedere che razza di giochino è... tornate pure al vostro Quake e lasciate stare queste pericolose attività.

AmiGod, invece, è un tool per "verificare" cosa abbiamo nella scatola, ovvero: processore, RAM, sistema operativo, chipset e così via. Viene spontaneo chiederci come mai la comparsa di un ennesimo monitor hardware, ma si sa, l'amighista è curioso per natura. E magari ogni tanto gli piace che ci sia qualcosa o qualcuno che gli ricorda quanti soldi sono stati investiti in quella "scatola ronzante" che sta proprio sotto il monitor. Giusto?

L'ultimo dei tre è il più interessante. **IconLink** permette di avere dei veri "alias" sulla propria scrivania. In questo modo se estraiamo un icona, quella originale non scompare dal disco (cosa che invece succede se usiamo il comando Estrai del Workbench). Il tutto grazie all nuova porta ARexx messa a disposizione con la release 3.5 del sistema operativo. Questo tool (che è composto da due script arexx) può essere inserito nel menu Strumenti del Workbench. Dopo aver selezionato un'icona, si può impartire il comando IconLink, il quale provvederà a creare un'icona estratta (copiata dall'originale) che è in realtà un piccolo script ARexx. Questo script ordina al Workbench di aprire quell'oggetto in quella data posizione. Lo stesso concetto

su cui si basano gli alias del MacOS (una delle poche belle cose del famoso "Tisana-OS"). Mi sembra superfluo ricordare che la presenza dell'OS 3.5 è requisito indispensabile per far funzionare questo programma. Personalmente ho adottato fin da subito questo piccolo Tool, e ora il mio WB quasi sgombro si sta riempiendo di icone estratte. Anche questo è da considerarsi un ottimo download...

Questo mese il super-produttivo Stephan Rupprecht ci regala altri due tool di utilità generale; **Ico2Info** e **ilbmdt44**. Il primo è utile per chi ha la (s)fortuna di accedere ad un computer Windows compatibile e che è masochisticamente attirato dalle icone di quel sistema poco-operativo. Ico2Info converte i file .ICO in file .INFO per Amiga. Si preleva il file .ICO (attenti a non toccare troppo Windows, vedi introduzione), lo si porta su Amiga (dove prende una boccata di ossigeno) e lo si converte in file .INFO. La presenza o della libreria NewIcon o dell'OS 3.5 è necessaria, in quanto le icone vengono convertite mantenendo l'originaria palette a 256 colori. Icon2Info è anche compatibile con le icone a 2-16 colori oppure anche quelle a 16 bit di Windows Plus (mammia mia, che paura!). Per testare l'effettiva funzionalità di questo tool, ho dovuto cercarmi un disco di installazione di Windows 95 (un brutto mestiere) e calarmi in quella specie di "baratro" senza fondo che è il CD di installazione di Micro$oft. Un viaggio ai confini della realtà... Comunque, se vi piacciono tante quelle icone (che in alcuni casi non sono disegnate male) con questo programmino le potete grabbare e usare anche sul vostro Amiga. Sempre se lui è d'accordo ad accoglierle...

Ilbmdt44 è un datatype di file ILBM sostitutivo sia di quello per OS 3.5 sia per quello presente nella precedente incarnazione del nostro OS. Questa versione permette di visualizzare file HAM6/8 e EHB sia su sistemi P96/Cybergfx che su i vecchi OCS/ECS (sempre che ci siano ancora in circolazione). Oltre a questo è più veloce (grazie ad alcune ottimizzazione sia sul codice del dithering che nella codifica dei file) e più stabile.

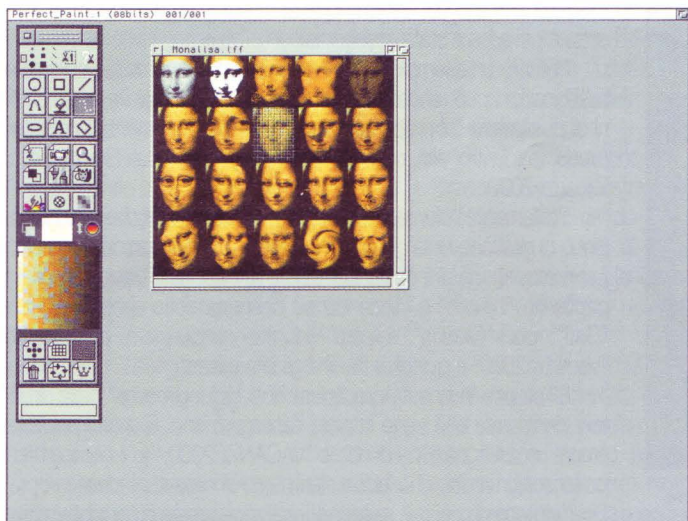
AWBInfo, nella sua ultima versione dotato anche di documentazione in italiano.

Rupprecht è uno sviluppatore OS 3.5 molto attivo che ha partecipato sia al beta-testing che alla creazione del CD di installazione del nuovo OS per Amiga. Suoi sono anche **WBCTRL**, l'**IconDT v44** e l'importantissimo e utilissimo **RawWBInfo**, protagonista in molti nostri appuntamenti di Host Contacted.

Chiudono questo appuntamento di HostContacted, oltre al succitato **RawWBInfo** che giunge alla versione 1.18, anche **PerfectPaint 2.22** (ennesimo upgrade), sempre più potente e versatile, e **RandomScenery**, l'ennesimo randomizer (colui che sceglie a caso) di sfondi per il Workbench... E chi ne ha più ne metta...

Atto terzo: la conclusione

Una puntata partita con lo spirito, che ha continuato con il solito da Aminet, e che si conclude qui senza riflessioni (perché, sinceramente, si concluderebbero al solito modo). L'attività di Aminet è sempre a buoni livelli, indice di vita e di speranza. "Finché c'è Aminet c'è speranza" potrebbe essere il motto provvisorio per i prossimi mesi. Provvisorio perché si spera che non sia più solo Aminet ha sobbarcarsi l'onere di tenere in vita Amiga. Quando leggerete queste righe sarà passato circa un mese dal Pianeta Amiga. Abbiamo avuto l'occasione di scambiarci qualche parola in quel di Empoli, e sono riuscito ad inquadrare al meglio le vostre esigenze per quanto riguarda questa rubrica che si avvia a compiere i 5 anni (mese più mese meno, chiederò conferma al buon vecchio Iurillo).

Spero che l'età non si veda troppo... Salute a tutti. ■

La nuova versione di Perfect Paint in azione.

AbC AbC

Le assegnazioni

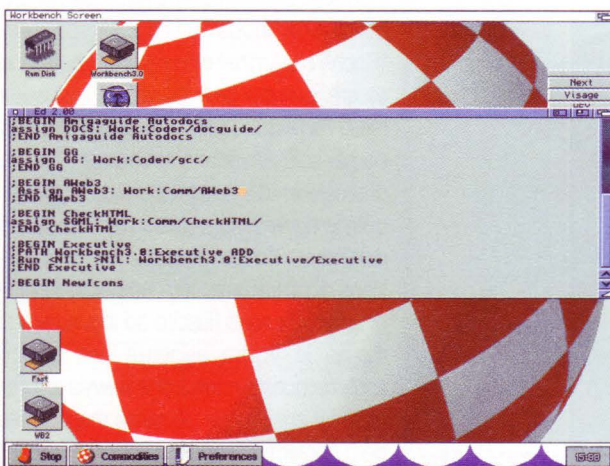
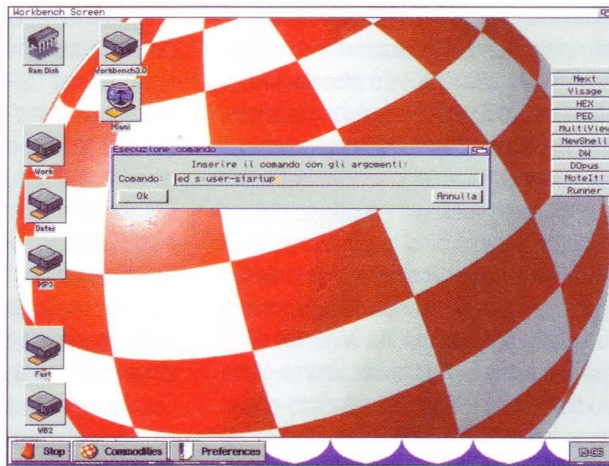
In questa puntata della rubrica riprendiamo l'argomento dell'organizzazione dello spazio di lavoro discusso la volta scorsa e introdurremo il concetto di assegnazione.

di Enrico Altavilla

Chi ci ha seguito dai mesi scorsi, saprà che questa rubrica aveva dato dei consigli su come organizzare meglio il proprio spazio di lavoro sull'HD. Ci eravamo spinti fino a spiegare come fosse possibile creare dei cassetti adibiti a contenere le applicazioni di nostro interesse, ma ci eravamo fermati di fronte ad un piccolo problema: spostare applicazioni già precedentemente installate in un altro punto dell'HD nei nuovi cassetti creati attraverso il tutorial.

La fonte del problema non risiede nella difficoltà ad effettuare lo spostamento in sé. Per ottenere ciò sarebbe infatti sufficiente fare una copia dell'applicazione (o dell'intero cassetto contenente l'applicazione) dalla vecchia residenza alla nuova, trascinando l'icona corrispondente come già appreso in una scorsa puntata di ABC. Poi si potrebbe cancellare la vecchia copia attraverso la voce "Cancella" del menù "Icone" del Workbench.

Purtroppo spesso tale operazione, per quanto tecnicamente corretta, non garantisce all'applicazione di funzionare a dovere, una volta lanciata dal nuovo cassetto in cui è stata copiata. La ragione di questo comportamento merita una breve spiegazione e l'introduzione di un nuovo concetto, quello dell'"assegnazione".

La maggior parte delle applicazioni non è formata esclusivamente dal programma in sè ma da diversi file di dati che vengono dati a corredo del software. Quando l'utente installa per la prima volta l'applicazione, per mezzo dello script di installazione distribuito con essa, i suddetti file di dati vengono automaticamente copiati assieme al programma nello stesso cassetto in cui risiede l'eseguibile principale oppure in sotto-cassetti che lo script di installazione provvede a creare automaticamente, senza che l'utente debba far nulla.

Questo esempio mostra come cambiare l'assegnazione "AWEB:", necessaria al noto navigatore per Internet.

Dalla finestra "eseguire comando" è possibile lanciare l'editor di testi indicandogli il file "S:user-startup".

Quando la fase di installazione è terminata e l'applicazione viene lanciata dall'utente essa parte ma a volte necessita di sapere in quali cassetti dell'HD sono stati installati i file supplementari. Anche se può sembrare strano, non sempre è facile (o comodo) per l'applicazione sapere dove essi si trovano e per certo non si può permettere di andare a cercare i file di suo interesse per tutto l'HD, visto che l'operazione richiederebbe troppo tempo.

Per ovviare a questo problema, ovvero per fornire alle applicazioni un sistema pratico ed immediato per sapere dove risiedono i file allegati e l'eseguibile dell'applicazione stessa, è stato introdotto nel sistema operativo il concetto di assegnazione.

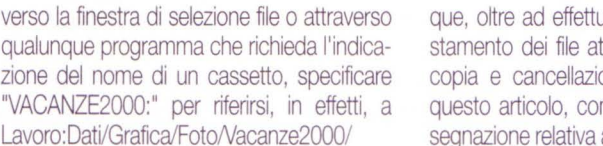
L'assegnazione non è altro che una "etichetta" che può essere attribuita ad un qualsiasi cassetto sull'HD; si badi che tale cassetto può trovarsi anche all'interno di altri cassetti e sotto-cassetti. Dal momento in cui tale etichetta è stata assegnata, ogni riferimento ad essa viene inteso dal sistema operativo come un riferimento al cassetto a cui essa è stata assegnata.

Per fare un esempio pratico e per mostrare come l'utilizzo delle assegnazioni può rendere più immediato l'accesso ai file, si immagini di possedere sul proprio disco un cassetto contenente fotografie, residente dentro altri cassetti; esempio: Lavoro:Dati/Grafica/Foto/Vacanze2000/.

Solitamente l'utente, usando programmi di visualizzazione immagini o di gestione della grafica, è costretto a selezionare tale cassetto per mezzo di finestre di selezione file (File Requester), partendo dalla partizione "Lavoro" e cliccando su ciascuna sotto-directory (prima "Dati", poi "Grafica" e così via) fino a giungere al cassetto "Vacanze2000" e quindi ai file che gli interessano.

E' proprio in questa procedura di "raggiungimento" della directory desiderata che viene in aiuto l'assegnazione. E' infatti possibile creare un'assegnazione di nome "VACANZE2000:" (o il nome che si preferisce) in modo che faccia riferimento al cassetto indicato sopra. Dal momento in cui tale assegnazione viene creata è possibile, attra-

Inserito il nome del nuovo cassetto e dato il "Save", Ed conferma sull'ultima riga l'operazione di scrittura sul file.

verso la finestra di selezione file o attraverso qualunque programma che richieda l'indicazione del nome di un cassetto, specificare "VACANZE2000:" per riferirsi, in effetti, a Lavoro:Dati/Grafica/Foto/Vacanze2000/

Un'assegnazione viene creata attraverso un apposito comando AmigaDOS chiamato "Assign". Per il momento sorvoleremo sull'utilizzo di tale comando, in quanto la trattazione dei comandi AmigaDOS e dell'ambiente dal quale vanno impartiti (chiamato Shell) è argomento complesso che merita di essere trattato a sé, nelle prossime puntate di questa rubrica.

Invece ci soffermeremo sui benefici che l'uso delle assegnazioni comporta: innanzitutto laddove è necessario scrivere il nome completo di una directory, usare l'assegnazione ad essa comporta il più delle volte la digitazione di molti meno caratteri. In secondo luogo il nome dell'assegnazione, proprio perché composto da poche lettere è più facile da ricordare.

Inoltre nel momento in cui si desidera cambiare ubicazione ai file contenuti nel cassetto a cui l'assegnazione si riferisce, potremo farlo senza doverci preoccupare di imparare a memoria il nome della nuova residenza; sarà infatti sufficiente continuare ad usare l'assegnazione avendo l'accortezza di variarla in modo che faccia riferimento alla nuova directory.

E' proprio a questa considerazione che si riaggancia il nostro problema iniziale: completare la procedura di spostamento di un'applicazione dalla vecchia ubicazione alla nuova. Quando un programma viene installato spesso accade che lo script di installazione crei un'assegnazione al cassetto in cui sono stati copiati i file, per facilitare all'applicazione il processo di ricerca dei file che le necessitano.

Nel momento in cui si desidera cambiare directory ad un programma bisogna dunque, oltre ad effettuare l'operazione di spostamento dei file attraverso le operazioni di copia e cancellazione illustrate all'inizio di questo articolo, controllare se esiste un'assegnazione relativa ad essa e, nel caso in cui esista, modificarla in modo che essa faccia riferimento al nuovo cassetto in cui l'eseguibile dell'applicazione e gli eventuali file a corredo sono stati spostati.

Per compiere questo cambio di assegnazione, è necessario cambiare alcuni comandi all'interno di un file di testo che risiede sul disco. Si tratta del file "s:user-startup", al cui interno prendono posto alcuni dei comandi che il sistema operativo esegue ogni volta che il computer viene acceso o riavviato. Tra questi comandi sono presenti anche le assegnazioni che gli script di installazione creano automaticamente per le applicazioni che ne abbisognano.

La variazione dei contenuti di un file di testo è possibile attraverso l'uso di un programma di editazione testi; il sistema operativo ne possiede uno interno che si chiama "Ed". Selezionando dunque la voce "Esegui comando" del primo menù del Workbench si aprirà una finestra che ci permetterà di lanciare il programma Ed indicandogli di voler accedere al file "user-startup", che risiede nella directory "S" della partizione di sistema del disco fisso.

Nell'apposita zona di immissione testo presente nella finestra testé apertasi, va immesso il comando "Ed S:user-startup" che indica appunto al sistema operativo la nostra intenzione di lanciare il programma di editazione testi per editare il file testuale "user-startup".

Fatto ciò e premuto il tasto di accapo, verrà aperta la finestra del programma Ed e il file user-startup verrà caricato e mostrato al suo interno, pronto per essere editato e variato dove occorre. Notate che il testo mostrato nella finestra potrebbe essere solo una parte dei contenuti dell'intero documento; potrebbero esserci infatti righe aggiuntive oltre quella mostrata in fondo alla finestra.

Per sincerarci di ciò è sufficiente spostare il cursore del testo sull'ultima riga (usando il tasto di freccia in basso, sulla tastiera) e continuare a premerlo; se ci sono altre righe l'intero testo della finestra scorrerà verso l'alto e le nuove righe appariranno in fondo.

Adesso non ci resta che controllare se nel testo è contenuto un comando di assegnazione relativo all'applicazione che si intende spostare di ubicazione. Una riga relativa alla creazione di un'assegnazione è assai facile da riconoscere: inizia con la parola "Assign" seguita dal nome dell'assegnazione (l'etichetta di cui discutevamo sopra) e poi dal nome della directory a cui l'assegnazione fa riferimento.

Di solito il nome dell'assegnazione è simile al nome dell'applicazione a cui essa serve; per esempio il famoso programma di grafica "Personal Paint" crea un'assegnazione chiamata "PPAINT:" e quindi la riga ad esso relativa sarà qualcosa di simile a "Assign PPAINT: nome_cassetto", dove "nome_cassetto" indica ovviamente il nome (intero, ovvero a partire dal nome della partizione che lo ospita) del cassetto in cui "Personal Paint" è installato.

Per cambiare il nome del cassetto a cui un'assegnazione fa riferimento bisogna usare i tasti freccia sulla tastiera per spostare il cursore del testo sul nome del cassetto, e quindi cancellarlo e scrivere al suo posto il nome del nuovo cassetto in cui l'applicazione è stata spostata. La cancellazione può essere effettuata posizionando il cursore oltre l'ultimo carattere del nome ed usando il tasto di cancellazione (in alto a destra sulla tastiera) per cancellare i caratteri a sinistra del cursore.

Una volta cancellati sarà possibile scrivere il nome della nuova "residenza" dell'applicazione; conoscerlo non dovrebbe essere un problema, specie se avete creato voi stessi il nuovo cassetto seguendo le indicazioni della scorsa puntata di ABC. Fatto ciò, è necessario salvare il file con le modifiche apportate scegliendo la voce "Save" dal primo menù del programma "Ed". Quindi si potrà chiudere "Ed" cliccando sul pulsante di chiusura della finestra. Ricordate che il file "user-startup" contiene comandi che vengono eseguiti solo ad ogni riavvio o accensione della macchina. Quindi le modifiche appena apportate saranno effettive solo dal successivo riavvio del computer. ■

Internet

di Enrico Altavilla

Questo mese prenderemo in esame un argomento che, benché non riguardi esplicitamente la Rete, risulta essere estremamente importante per migliorare il proprio collegamento ad Internet.

Per chi usa Miami, il gadget da individuare si trova nella sezione "Modem".

Configurare il modem

Le connessioni ad Internet in uso nelle case degli Italiani si basano sopratutto sull'utilizzo della normale linea telefonica e quello di un modem, un apparecchio che è in grado di codificare e decodificare le informazioni del computer in modo che possano viaggiare sui fili del telefono.

Sebbene tale tecnologia vada considerata ampiamente superata rispetto a quella esistente in altre nazioni, a cominciare dagli Stati Uniti d'America, nell'italica penisola così come in diversi altri stati europei il grado di diffusione di tipi di collegamento tecnologicamente superiori è assai basso, il che costringe milioni di utenti ad accontentarsi ancora delle lente ed inefficienti linee telefoniche, in barba a qualsiasi cronistico appunto che ci ricordi di stare per entrare nel terzo millennio.

Purtuttavia [nota per il Temibile Censore Linguistico: anatema su colui che casserà "purtuttavia"] (e io non lo casso, ma si scrive "pur tuttavia"... ndTCL) tali sono le tecnologie a disposizione della maggior parte di noi e altro non possiamo fare se non parlar di esse, cercando di utilizzarle al meglio delle loro possibilità. Questa puntata della rubrica su Internet cercherà di fornire consigli su come configurare il proprio modem in modo da sfruttarlo al meglio e consentirci di accedere ad una interessante caratteristica dello stack TCP/IP Miami (o Miami Deluxe).

Va aggiunto che non tutte le indicazioni saranno valide per tutti i modelli di modem: alcune informazioni saranno valide solo per i modem con supporto del protocollo V34 o superiore; controllate il manuale del vostro modem per accertarvi che tale protocollo sia supportato.

E' innanzitutto necessario individuare la sezione della finestra di configurazione dello stack TCP/IP che dà accesso ai settaggi del Modem.

In Genesis, tale sezione è raggiungibile cliccando sulla voce "Modem/TA" che appare a sinistra della finestra di settaggi (GENESiSPrefs); sulla parte destra della finestra verrà visualizzata la lista dei Modem installati. Cliccando due volte sul nome del modem di cui si desidera variare le impostazioni, si aprirà una seconda finestra contenente quattro ulteriori sezioni. Quella che ci interessa è la terza, "Comandi", e in particolare il primo gadget che si trova in cima a questa sezione: "Stringa di init:". Sarà al suo interno che dovremo specificare i settaggi di cui discuteremo nelle prossime righe.

In Miami, invece, si accede alla sezione delle impostazioni del modem cliccando sulla voce "Modem" presente sulla parte sinistra della finestra principale del programma. A destra verrà così visualizzata una lista di gadget attraverso i quali accedere alle impostazioni relative a tale dispositivo; quella che ci interessa è la prima, in cima: "Inizializzazione".

Aggiungiamo che occorre prestare attenzione a che i settaggi che consiglieremo corrispondano effettivamente alle proprie necessità. Per ogni settaggio discusso cercheremo di fornire al lettore informazioni sufficienti a comprendere se i benefici derivanti dall'uso dell'impostazione vanno realmente incontro alle esigenze dell'utente.

Ecco il gadget della stringa di inizializzazione del modem nella GUI di GENESiSPrefs.

Iniziamo prendendo in esame la stringa di inizializzazione del modem. Essa contiene comandi che vengono spediti al modem immediatamente prima che venga composto il numero telefonico del provider. Inizia con i caratteri "AT" e continua con una serie di altri caratteri, ognuno dei quali rappresenta un comando oppure un parametro di comando.

La prima cosa da far seguire ad "AT" è un comando che riporti la configurazione del modem ad una di default, corrispondente a quella originariamente impostata dal produttore dell'apparecchio (nel qual caso bisogna aggiungere alla stringa di inizializzazione il comando "&F") oppure la configurazione definibile dall'utente (comando "Z"). Quale delle due sia preferibile varia da modello a modello e consigliamo dunque l'utente di provare la prima e ricorrere alla seconda solo in caso di eventuali problemi.

Alla fine di questa prima impostazione, la stringa di inizializzazione dovrebbe consistere in "AT&F", nel caso in cui abbiate deciso di

adottare il primo comando o "ATZ" nel caso contrario. Ricordate che tra un comando e l'altro non va inserito alcuno spazio o altro carattere di separazione.

Procediamo dunque a introdurre nuovi comandi. A volte per l'utente può essere utile sapere a che velocità il proprio modem è connesso con quello del provider. Tale velocità non sempre corrisponde a quella "nominale" dell'apparecchio, in quanto le linee telefoniche spesso sono sovraccariche o disturbate e il modem è costretto a scegliere una velocità inferiore, che permette di ottenere una connessione con meno errori di trasmissione dati.

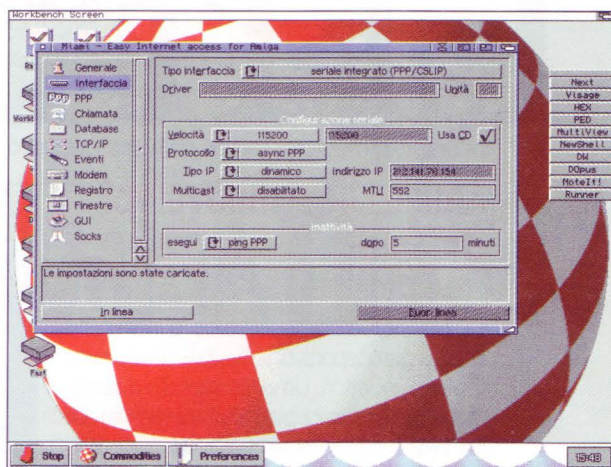
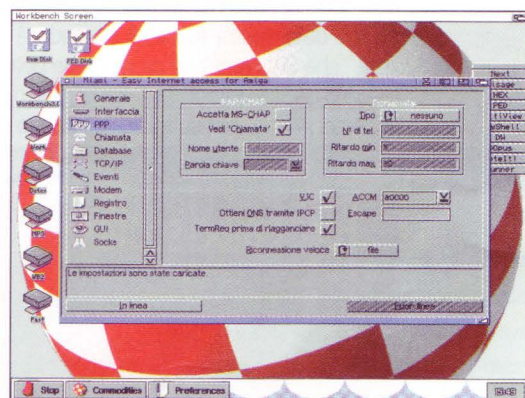
In Miami tale velocità viene indicata, una volta collegatisi col provider, nella finestra principale del programma, in basso. A volte però il valore riportato non corrisponde a quello della velocità tra i due modem bensì a quello tra il proprio Amiga ed il proprio modem, informazione solitamente di poco interesse. Per essere sicuri che Miami riporti la reale velocità di connessione del modem col provider si deve aggiungere alla stringa di inizializzazione il comando "W2".

Un problema esistente con alcuni modem è che gli stessi possiedono un'impostazione che non permette loro di effettuare due chiamate consecutive ad un numero telefonico nel caso in cui la prima volta lo stesso risultasse occupato o comunque siano avvenuti alcuni errori di comunicazione. Tali apparecchi, infatti, sono configurati in modo che debba trascorrere un certo numero di secondi (solitamente 60) prima di poter effettuare una nuova chiamata al medesimo numero.

Tale comportamento è alquanto noioso, in quanto già le impostazioni dello stack TCP/IP permettono all'utente di decidere autonomamente se attendere un certo numero di secondi prima di ritentare la telefonata. Per ovviare a questo inconveniente ed eliminare i secondi di attesa imposti dal modem, è sufficiente aggiungere alla stringa di inizializzazione il comando "%TCB". Spesso accade che durante la connessione ad Internet l'utente sia costretto ad effettuare un reboot del computer; normalmente, questo implica dover nuovamente lanciare lo stack e rieffettuare la chiamata al provider. Tutto ciò, oltre ad essere una perdita di tempo rischia di rivelarsi anche una perdita di denaro, nel caso in cui l'utente si affidi ad un gestore telefonico che preveda uno "scatto alla risposta" per ogni chiamata telefonica.

Se si usa Miami, c'è un modo per ovviare a tutto ciò: aggiungere alla stringa di inizializzazione del modem il comando "&D0". Bisogna inoltre controllare che il gadget "Usa CD" nella sezione "Interfaccia" delle impostazioni dello stack sia attivato e che nella sezione "PPP" il gadget "Riconnessione Veloce" sia impostato su "file". Operate queste variazioni, ogni volta che avverrà un reboot della macchina, la connessione al provider non cadrà e sarà possibile lanciare Miami senza che esso sia costretto a ripetere la procedura di connessione e di negoziazione dei parametri PPP. Gli utenti che frequentano IRC vengono a volte colpiti da misteriose cadute della linea telefonica. Specie se si ha subito la sventura di imbattersi in qualche "birbaccione" della Rete, è possibile che si sia divenuti vittime di una tecnica per impartire un comando ad un modem remoto. Nel nostro caso, si tratta del comando di "riaggancio". Per risolvere questo problema e mettersi al riparo da questi inconvenienti è sufficiente aggiungere alla stringa di inizializzazione il comando "S2=0".

Coloro che non possiedono una linea telefonica molto "pulita" e quindi soggetta a continui errori di trasmissione e svariati tentativi di collegamento al provider (in tali casi la procedura di handshaking può prendere anche qualche minuto, a volte) possono cercare di limitare i danni abbassando la velocità di connessione. A differenza di quanto si creda, la variazione della velocità della connessione col provider non viene effettuata agendo sul settaggio "Velocità" nella sezione "Interfaccia" di Miami o sul corrispondente "Baud Rate" nella sottosezione "Device" di "Modem/TA" in GENESiSPrefs.

Tali parametri, infatti, si riferiscono alla velocità che si desidera impostare tra Amiga ed il proprio modem e non tra i due modem (il proprio e quello del provider). Per diminuire la velocità della connessione è necessario agire sulla stringa di inizializzazione e aggiungere il comando "+MS=11,1,300,33600". Se la connessione risultasse ancora "sporca" (ad esempio se l'handshaking non va in porto sin dal primo tentativo) si può cambiare il valore 33600 in 31200 o 28800. Il comando appena illustrato è valido solo per i modem V34 o superiori.

Il parametro "Usa CD" di Miami è necessario per usare alla funzione di riconnessione veloce.

Nella sezione "PPP" dell'interfaccia di Miami il parametro "Riconnessione veloce" va impostato su "file".

L'ultima cosa da aggiungere alla stringa di inizializzazione per renderla attiva è la sequenza di caratteri "\r".

Se per caso avete attivato tutte le impostazioni illustrate finora, l'intera stringa di inizializzazione dovrebbe essere: "ATFW2%TCB&D0S2=0+MS=11,1,300,33600\r". Ricordate di salvare le modifiche apportate attraverso l'apposita voce nel menù di Miami o GENESiSPrefs. Si consiglia altresì di scrivere da qualche parte la stringa di inizializzazione preesistente, ad esempio quella inserita automaticamente dallo stack, nel caso in cui si notino problemi e si desiderasse tornare ai precedenti settaggi. ■

Talent Scout

di Maurizio Bonomi

Amiga Life si muove: voi che fate?

No, non è titolo simbolico e nemmeno uno slogan "sportivo", ma bensì un invito diretto a voi lettori. Un invito esplicito a seguire e a partecipare a queste due iniziative con cui EAL cerca di incrementare la partecipazione del lettore alla creazione della rivista e alla diffusione della piattaforma Amiga. La prima vi vedrebbe partecipi diretti e protagonisti di un appuntamento mensile fisso tra le pagine della vostra rivista, il secondo è una sorta di "raccolta firme" che EAL vorrebbe promuovere perché alcune "persone" si sveglino dal loro torpore "intelliano" e tornino ad occuparsi un po' anche di Amiga. Nel sottolineare che ciò che vado a raccontarvi e a spiegarvi in questo articolo è solo una bozza quasi definitiva di entrambi i progetti, vi invito a scriverci via email le vostre impressioni e consigli, nell'attesa che il tutto prenda il definitivo "via".

Talent Scout ovvero "Cercasi talenti"

La prima iniziativa è quella che potrebbe interessare ai più.

Il sunto è: voi producete un "qualcosa" con il vostro Amiga, noi riceviamo il vostro prodotto, lo esaminiamo e se è "meritevole" lo pubblichiamo. Nel contempo il prodotto verrà giudicato e se sarà "superiore" agli altri, verrà premiato con qualcosa di "succoso"...

Ma vediamo i particolari... I prodotti possono essere di tipo letterale (recensioni, cronache, articoli e racconti "amighisti"),

Facciamoci sentire

Ultimamente mi capitato spesso di riflettere sul destino di due programmi a cui sono sempre stato "affezionato"; LightWave e Real3D. Come ben sapete questi due colossi della grafica 3D sono da tempo migrati verso altri "lidi". E questo, specialmente dopo le speranze aperte da Amiga Inc, proprio non mi va giù. Questo è un pensiero che condivido con molti altri amighisti, e sono convinto che non sia un caso isolato. Tra le altre cose NewTek (la società che produce sia il Video Toaster che il succitato LightWave) dopo aver regalato TVPaint (a mo' di contentino) ha annunciato di voler "reincrementare" il suo interesse verso Amiga. Ma alle parole non sono mai seguiti i fatti. Certo che non è un bel tributo alla piattaforma che le ha dato ricchezza, non trovate? Se solo sapesse quanto è ancora grande l'interesse sia verso Amiga che verso i suoi prodotti... probabilmente potrebbe ritornare sulle sue decisioni. Quindi ecco che nasce la seconda idea.

Apriamo ufficialmente una campagna di "sensibilizzazione" delle case-software. Chiamiamoli in causa... non senza l'aiuto dell'unica rivista Amiga presente in Italia. EAL vorrebbe entrare in gioco in una battaglia di "riconquista" del maltolto, una crociata per riportare i migliori programmi per Amiga che, abbandonata la piattaforma natale, sono andati alla ricerca di successo altrove. In sostanza si tratterebbe di selezionare un elenco di prodotti che vogliamo o vorremmo riavere per il nostro Amiga. Dopodiché, procuratesi le email delle case produttrici, cominciare a spedire una serie di messaggi di invito ai diretti interessati. Più le email sono numerose, più cresce la speranza che qualcosa o qualcuno si muova verso Amiga. Ogni mese EAL pubblicherà un testo di un email da indirizzare a quella data casa produttrice. Se sarete interessati basterà inserire il CD allegato, estrarre il testo e spedirlo a vostro nome all'indirizzo indicato. Nessuna pubblicità, nessuno SPAM, solo pressanti richieste di "riesumazione" di prodotti prematuramente mandati in pensione. Per esempio, un modulo di rendering PPC per LightWave (di facile realizzazione, vista la presenza di una versione per PowerMac), il ritorno di Real 3D ricompilato per PPC, una revisione di Scala per l'RTG, un modulo PPC per World Construction Set... e così via. E' chiaro che l'intento maggiore sarebbe quello di proporre una revisione di progetti già esistenti in modo da adeguare tali programmi alla presenza delle nuove tecnologie per Amiga (PPC, schede grafiche, PCI). E magari ci potrebbe scappare una bella "vagonata" di email alla Netscape Corporation (e chissà per che cosa, vero?), che difficilmente potrebbero essere ignorate... Questa è solo una sfida, non richiede alcuno sforzo, né economico né "fisico", ma può portare beneficio a tutti (Amiga in primis).

Anche questa iniziativa è stata presentata a Pianeta Amiga 2000, e sembra aver riscosso un certo interesse. EAL ci vuole credere, e voi che fate? Siete dei nostri? Fateci sapere le vostre opinioni e magari i vostri prossimi "obbiettivi"... dateci l'indicazione e le coordinate per puntare questo "mirino" virtuale. Il grilletto lo azioniamo assieme...

visuale (immagini, filmati, animazioni), sonoro (musiche, moduli, tracce CD) e informatico (programmi, giochi, demo e utility). Ogni mese il materiale da voi prodotto verrà analizzato con cura dalla

redazione (coordinata dal sottoscritto), la quale emetterà dei voti e successivamente avvierà la pubblicazione su CD o nelle pagine della rivista (comprensivo di eventuale recensione). I prodotti migliori riceveranno un "bollino di qualità" del valore di un punto. Raggiunto un certo numero di questi bollini, il lettore vincerà un premio messo in palio dai nostri sponsor (che al momento sono due: Pluricom, il nostro editore, e Virtual Works, il principale rivenditore Amiga in Italia). Il premio potrebbe consistere in software (programmi o giochi), hardware e/o gadget (mouse, tappetini, magliette ecc...) oppure in un abbonamento gratuito alla rivista.

La presentazione al pubblico di questa nuova rubrica (che si chiamerà, come vedete dall'intestazione di questa pagina, "Talent Scout") è avvenuta a Pianeta Amiga, lo scorso 30 settembre, mentre il "lancio" ufficiale avverrà il mese prossimo. Se siete interessati a partecipare a questa iniziativa rimanete "sintonizzati", perché fra un mese, dopo aver ascoltato anche le vostre impressioni e i

vostri suggerimenti, saremo in grado di pubblicare con cura le regole e le caratteristiche principali di questa nuova rubrica, premi in palio compresi. E ricordatevi che potrebbe anche essere un ottimo modo per mostrare agli altri cosa sapete fare; la visibilità, in molti casi, è un ottimo "trampolino" di lancio. Al di là di qualsiasi premio... ed EAL vuole offrirvi questa occasione.

Rimanete con noi.

Workbench

di Andrea Favini

Workbench e Scalos

AmigaOS è, come tutti sappiamo, multitasking ma, al suo interno, non multithreading. Non è infatti possibile effettuare altre operazioni al suo interno se ad esempio stiamo facendo una copia. Resta il fatto che, grazie alla possibilità per altre applicazioni di aprire un proprio ambiente di lavoro, in realtà è possibile effettuare quante operazioni vogliamo simultaneamente. Per potere estendere il multithreading al Workbench ci sono attualmente due possibilità: Scalos o DOpus dalla versione 5 in poi. Si tratta di due rimpiazzamenti con i loro pro e contro. Attualmente l'unico freeware (prima era shareware, comunque ad un costo ragionevole) è Scalos, per cui andremo a vedere se e come può convivere con AmigaOS 3.5.

L'installazione

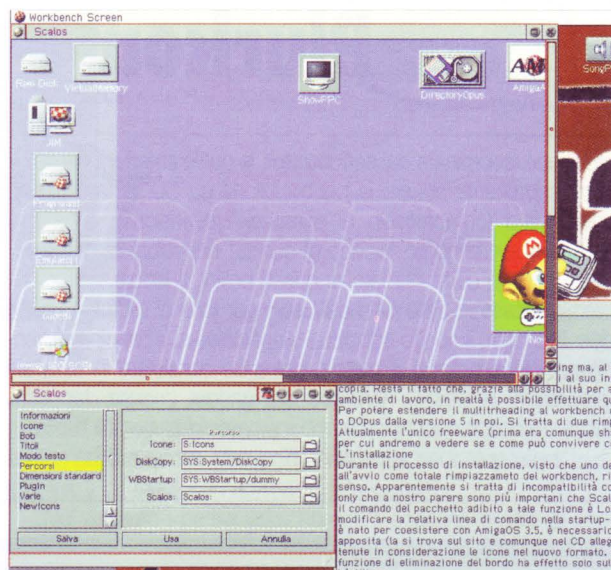
Durante il processo di installazione, visto che uno dei problemi che si riscontrano è proprio all'avvio come totale rimpiazzamento del Workbench, rispondiamo di "No" alla richiesta in questo senso. Apparentemente si tratta di incompatibilità con alcune utility e caratteristiche 3.5 only, che a nostro parere sono più importanti di Scalos stesso. Se comunque si volesse provare il comando del pacchetto adibito a tale funzione è LoadWB.scalos. Basta dunque copiarlo in C: e modificare la relativa linea di comando nella startup-sequence. Comunque, visto che Scalos non è nato per coesistere con AmigaOS 3.5, è necessario installare l'amigaiconobject.datatype apposita (la si trova sul sito e comunque nel CD allegato alla rivista), altrimenti non verranno tenute in considerazione le icone nel nuovo formato. Resta però un inconveniente, infatti la funzione di eliminazione del bordo ha effetto solo sulle NewIcons ma non sulle GlowIcons.

L'utilizzo

Per potere usufruire di Scalos avendo escluso la modalità rimpiazzamento totale all'avvio, ci sono due modalità:

- Avviare l'eseguibile Scalos, che andrà ad aprire il suo schermo proprietario presentandosi dunque come applicazione a parte. In questo caso crediamo però che sia molto meglio la soluzione DirectoryOpus 5, visto che si tratta anche di un potentissimo filemanager con moltissime funzioni.

Accessori utili per Scalos

filetypes.lha	Ancora in fase beta, è un clone di DefIcons per le Newicons
render.library e guigfx.library	Utili per una migliore gestione degli sfondi
popupmenu.library	Per i menù a comparsa
newicons.library	Per le NewIcons

Notare i problemi con le Glowicons. Quelle senza bordo sono normali Newicons. Sotto, il pannello delle preferenze di Scalos.

- A sistema avviato lanciare il comando LoadWB.scalos. A noi questa possibilità funziona bene, anche se c'è qualche problema. Il primo, facilmente risolvibile, risiede nel fatto che Scalos tenta di rilanciare i programmi nel cassetto WBstartup. La soluzione è semplice, basta creare un cassetto vuoto da qualsiasi parte (noi ad esempio abbiamo optato per sys:wbstartup/dummy) e selezionarlo tramite il pannello delle preferenze di Scalos, alla voce Percorsi.

Scalos è tra l'altro una soluzione al problema affrontato sul numero 113, ovvero lo sfondo casuale. Infatti è possibile definire fino a trecento diverse immagini che tramite slider possono essere facilmente assegnate oltre che a schermo, finestra Workbench e finestre, anche alle aree destinate a testi. Esiste poi, e qui ci riallacciamo al discorso del 113, un bottone per avere sempre la scelta casuale degli sfondi. Ci sono però alcune note dolenti. Come già accennato prima, la convivenza tra AmigaOS 3.5 e Scalos non è assolutamente indolore, anzi ci sono problemi soprattutto per quanto riguarda la gestione delle icone. Un altro grosso inconveniente è il congelamento del sistema all'atto di ridurre ad icona un'applicazione. Inoltre c'è il fatto che Scalos ha la sua finestra di informazioni, per cui bisogna rinunciare alla funzione del 3.5 di installazione delle icone tramite semplice drag&drop. A questo punto, visto che comunque, tolti gli inconvenienti citati, il sistema rimane stabile, è una scelta che può essere presa in considerazione se vale la pena rinunciare alle icone 3.5 trasparenti e alla possibilità di ridurre ad icona. A nostro parere comunque, per ovviare all'assenza di multithreading, basta usare DirectoryOpus4 (non è il 5, ma è comunque un ottimo filemanager), ora freeware, che lascia completamente libero il Worbench se dobbiamo copiare un file o formattare un disco.

Sono veramente in ritardo pazzesco questo mese, una settimana quasi oltre la dead line (e se si chiama così un motivo pure ci sarà (infatti c'è, e mi sa che prima o poi te ne accorgerai… ndr)) e tutto questo per cosa? Mah, lavoro, esami,e soprattutto la voglia di proporvi la recensione di Bubble Heroes o Nightlong. Invece niente, salta tutto al prossimo numero visto che non credo che vogliate veder uscire EAL qualche settimana dopo per colpa mia...

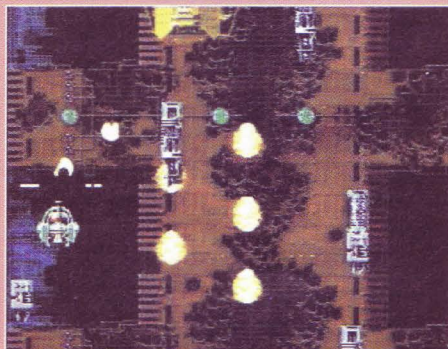
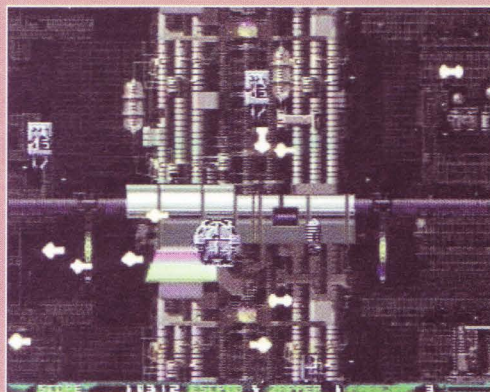
Apano Sin

di Nicola Morocutti

Sinceramente, pur peccando di immodestia, mi ritengo un buon conoscitore di videogiochi, specialmente per Amiga e C=64. Oltretutto, mai mi era capitato che un gioco si materializzasse sulla mia scrivania senza che ne avessi mai sentito parlare prima. Non è proprio al cento per cento il caso di Apano Sin, ma poco ci manca, visto che il titolo si è reso disponibile nel più totale anonimato.

Innanzitutto il gioco, prodotto dalla teutonica Level One Entertainment, va ad arricchire il già elevatissimo numero di sparatutto a scorrimento verticale per Amiga. Queste non sono propriamente delle ottime credenziali visto che, nel corso dei tre lustri di vita del nostro amato computer, di giochi del genere ne abbiamo visti anche troppi, e tutto ormai comincia a sapere troppo di già visto. Resta comunque il fatto che gli shoot'em-up sono sicuramente i giochi più apprezzati dal mercato (ovviamente dietro ai simulatori di calcio e sport in genere, e forse anche i platform), per la loro immediatezza e spettacolarità unita ad una resa decisamente ineguagliabile su Amiga, grazie all'hardware dedicato.

Apano Sin, contenuto in un'elegante scatola di cartone, si accomoda su sei allegri dischetti e ha anche un piccolo ma simpatico manualetto stampato al seguito. La confezione è molto curata, anche se forse era preferibile scegliere di produrre una versione su CD.

Il gioco, compatibile con ogni Amiga con almeno 1 MB di RAM, appare subito decisamente curato, anche se ovviamente un po' datato in alcuni aspetti, visto anche l'hardware cui è dedicato. Inserito il primo disco ci troviamo davanti ad una simpatica presentazione semi-animata; "semi" nel senso che principalmente si tratta di testo che ci racconta il background delle nostre avventure, intervallato però ogni tanto da qualche piccolo spezzone animato: non male, considerato tutto. La musica è carina e tutto è decisamente più che sufficiente a calarci nell'atmosfera futuristica e un po' misteriosa cui il gioco è pervaso.

In poche righe la storia: una base spaziale riceve un segnale di emergenza provenienete dal sistema di pianeti denominato Apano Sin, la navicella più vicina, ovviamente la nostra (solita sfig* (ehm)), viene mandata a vedere cosa stia succedendo, solo che, appena arrivati, tutto appare un po' incasinatiello

In alto, momento abbastanza incasinato in Apano Sin.

A lato, altro livello, altri nemici, stessa storia.

In basso, anche nello spazio più profondo con la nostra super navicella.

visto che cominciano a giungere nemici, spari e altre cosucce amane da tutte le parti. E noi cosa facciamo? Ce la battiamo a gambe levate? Fuggiamo pavidamente davanti a orde sterminate di nemici? Ma va'! Non fatemi ridere, da bravi deficienti spaziali ci buttiamo nella mischia a menar colpi di laser a destra e manca! Come potrete notare voi stessi, la storia, nella sua sconcertante semplicità, ricalca quella di altri diecimila (penso) giochi del genere, perché al solito quando non sono gli alieni ad attaccare siamo noi a rompergli le pallottole e altre variazioni del genere.

Tralasciamo questa lunga introduzione ed andiamo decisamente al sodo; il gioco, come già accennavo prima, dopo la simpatica introduzione animata ci porta al classico menù, dove poco si può scegliere se non il classico livello di difficoltà, questa volta rappresentato dai quattro pianeti del sistema Apano, che ovviamente indicano il livello facile, il medio e il difficile, più un pianeta finale che potremmo definire impossibile. Svolte queste simpatiche formalità, che sono comunque accompagnate sempre da una simpatica musica e da una grafica ottima (considerando le limitazioni cromatiche dei vecchi 500), ci troviamo nel gioco vero e proprio.

Subito da segnalare l'ottima cura posta nella realizzazione tecnica, decine di oggetti di media grandezza si muovono sullo schermo, accompagnati da uno scolling decisamente fluido e veloce. Ottimo biglietto da visita per un gioco del genere di cui questi due aspetti rappresentano sicuramente una parte fondamentale. A questo va aggiunta una grafica decisamente convincente: certo, per citare un classico del genere, il mitico Xenon 2 degli altrettanto mitici Bitmap Brothers era sicuramente superiore, però lo stile probabilmente qui è volutamente molto diverso, ma comunque decisamente convincente ugualmente. La navicella è animata con un'attenzione per i dettagli decisamente impressionanate, con piccole fiammelle dei reattori e altri piccoli aspetti splendidamente animati. I nemici sono forse leggermente più semplici, ma risultano comunque altrettanto d'effetto e ottimamente animati, con un design alle volte essenziale ma adeguato a non risultare ridicoli. I fondali sono decisamente vari, in alcuni casi addirittura animati, con tanto di parallasse e con una ricchezza superiore alla media per quanto riguarda strutture aliene. La musica e gli effetti sono decisamente convincenti; classici per lo più, visto che un laser non è che può fare chissà quale suono, però adeguati, di buona qualità ed in buon numero in termini di varietà.

Ad ogni buon conto tutti i nodi prima o poi vengono al pettine, ed anche per Apano Sin questo detto non viene smentito. Se infatti da un lato abbiamo una perfetta tecnica di programmazione coniugata ad un'ottima qualità grafico/sonora, l'unica vera pecca riguarda qualche aspetto di giocabilità e longevità. Analizziamo con calma questi due aspetti. La giocabilità è, nel complesso, su buoni livelli, grazie ad un sistema di controllo semplice ma efficace, con tanto di supporto per i tre pulsanti del joystick/joypad, ma minata dal controllo della navicella a mio avviso troppo impreciso, visto che le troppe animazioni confondono, considerando ad esempio che per tornare indietro la navicella fa un loop (cosa decisamente poco comune negli shoot'em-up), facendoci perdere tempo prezioso e risultando indifesa per qualche prezioso istante. Ancor più grave, almeno a mio avviso, è il problema relativo alla longevità, visto che la difficoltà mi pare quantomeno mal calibrata, considerando che già dai primi livelli sopravvivere è una vera e propria impresa titanica. Era dai tempi di Project X che non trovavo un gioco così arduo da affrontare sin dalle primissime schermate. A compensare tutto concorrono un gran numero di livelli, una buona serie di bonus collezionabili a piacere e tutti i classici aspetti da sparatutto di cui Apano Sin è sicuramente un ottimo rappresentate.

In definitiva mi sento sicuramente di promuovere questo titolo dei Level One, sicuramente ha due pecche non proprio piccolissime, ma se cercate un valido titolo del genere e avete già finito dieci volte T-Zer0 oppure non avete un Amiga AGA, allora Apano Sin fa per voi, con un ottimo mix di tecnica programmatoria di alto livello e sana frenesia da sparatutto.

Provatelo, non ve ne pentirete. ■

Philips SV Eindhoven Manager

Altra sorpresa graditissima del mese è questo prodotto polacco. Era da anni ormai che non si vedeva un decente

Ecco la cover di PSV Eindhoven Manager.

manageriale calcistico, l'ultimo che ricordo è Champioship Manager 2 della Domark/Eidos uscito ormai un paio di anni fa e decisamente sotto tono rispetto alle versioni per altri sistemi.

Il gioco che stiamo recensendo invece si presenta subito bene, arriva in una colorata custodia da CD che contiene il supporto ottico in formato gold pieno di ben 350 MB di dati. Per essere giocato PSV Manager va obbligatoriamente installato sul nostro disco fisso e richiede dai 51 ai 342 MB di spazio; oltre a questo sarà necessario un qualsiasi Amiga con almeno 2 MB di chip e 4 MB di Fast. Il gioco si presenta subito come molto ricco, visto il numero di opzioni che ci permettono di gestire la nostra squadra in maniera perfetta, oltre a tutti gli aspetti relativi a stadio, sponsor e problematiche correlate. Graficamente siamo su buoni livelli, il gioco fa ampio uso di immagini digitalizzate di discreta fattura visto che è pur sempre un titolo per ECS, molta cura è stata riposta nella realizzazione sonora, con decine di campioni audio di discreta fattura che ci accompagnano nelle nostre sessioni da allenatore. Pochi purtroppo gli spezzoni animati, ma resta comunque un valido gioco: sicuramente una buona ventata di aria fresca nello stagnante mercato dei manageriali calcistici.

Ottima la profondità, che dà un grande impulso alla longevità; la giocabilità, se di giocabilità si può parlare in un manageriale, è assicurata dall'intuitività di opzioni, pulsanti e tabelle, presenti queste ultime in grande numero.

In definitiva, per essere un prodotto a basso costo, questo PSV Manager risulta una gradita sorpresa, ben realizzato e molto appassionante se amate il genere.

Direi che un salto al sito di questi bladi ragazzi polacchi potreste anche farlo, magari decidendo poi di scaricare uno dei loro prodotti (visto che PSV Man non è il loro unico manageriale), decisamente ottimi se consideriamo che sono totalmente gratuiti e ben realizzati. Provare a collegarvi a www.freyutd.w.pl, e richiedete una copia di questo PSV Manager, non ne resterete delusi visto anche che un gioco così gratis difficilmente lo troverete altrove. ■

Joyride

Ultimo breve accenno a questa nuova uscita della Titan. Sinceramente ero indeciso se recensirlo o meno, però visto che questo mese a causa del ritardo di Nightlon e Bubble Heroes avanzava un po' di spazio ho deciso di dedicargli almeno poche righe.

In tutta onestà io adoro i giochi di guida, e mi rode non poco che su Amy non ci sia ancora un titolo in 3D decente, se escludiamo il solo Xtreme Racing e per qualche aspetto anche Flyin'High.

Joyride, già visto oltretutto in demo su Aminet e lo scorso anno al World of Amiga di Londra, non è certo un titolo degno di troppa attenzione, riprende infatti la tecnica di finto 3D già vista in Virtual Karting 2 e nel già citato Xtreme Racing, peggiorandola a mio avviso in alcuni aspetti, visto che l'area visibile è decisamente piccina e poco definita, aggiungendo macchinine renderizzate anche benino ed una ridicola barra inferiore con un mega volante. Le corse si svolgono su improbabili tracciati abbastanza confusi senza un minimo di senso di velocità, con una grafica alquanto scialba e mal definita. Tecnicamente quindi siamo davanti ad un vero sfacelo, le routine di texture mapping sono datate e decisamente insufficienti, il gioco è lentino e brutto da guardare e giocare. Il sonoro è sugli stessi standard del resto, quindi nulla di particolare. La giocabilità non è sicuramente aiutata dalla scarsità tecnica, così come la longevità. Ci sono alcune idee simpatiche come i vari tipi di auto (solo tre) da guidare e altre piccolezze, ma sono decisamente poca cosa rispetto a tutto il resto. Cosa dire ancora, evitatelo come la peste, purtroppo anche una casa come la Titan, che ha una serie di titoli eccezionali in uscita (praticamente tutto i catalogo Hyperion più altre chicche come Exodus), ogni tanto fa un passo falso. L'importante è saperlo ed evitare l'inchiappettata (ehm ;-)). Evitatelo come la peste, visto che buttar via quasi ottanta carte per un gioco del genere è quanto di più assurdo uno possa fare. ■

Vi avevo detto che Joyride è un po' bruttino, no?

Azz, ho rotto il parabrezza e adesso chi lo sente il papi.

l'angolo dell'emulazione

Portatile... ma non troppo

di Gabriele Favrin e Francesco Celli

Sviluppato sul finire degli anni '80 dalla Nintendo e commercializzato nel "bel paese" dagli inizi del '91, il Game Boy ha incontrato i favori del pubblico (80 milioni le unità vendute) per merito di un'invidiabile rapporto prezzo-prestazioni-consumi, che lo poneva una spanna sopra la diretta concorrenza.

Spartana, ma pratica ed intuitiva, la GUI di AmiGameBoy creata con l'ausilio del GadToolsBox.

Dotato dello storico processore Zilog Z80 (4 MHz), di ben 8 KB di RAM, display LCD (per una risoluzione di 160x144) a 4 sfumature di grigio, 4 "gracchianti" canali audio stereo e cartucce capienti sino a 4 Mbit (caratteristiche risibili se confrontate con le blasonate console di ultima generazione), il GameBoy ha visto scorrere sul suo piccolo monitor vere e proprie perle del panorama videoludico: la miglior trasposizione casalinga di Tetris su tutte.

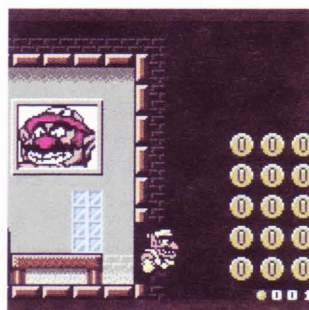
Come non menzionare, poi, le miriadi di fantasiosi plug-in (vistosi innesti luminosi, folkloristici joystick o rudimentali fotocamere e stampanti) o l'ultima incarnazione, "color", equipaggiata con un rinnovato display TFT, non retroilluminato come il suo predecessore, e forte di una migliorata resa video (56 colori su schermo da una palette di 32000).

Il malvagio Wario alle prese con un mucchietto di dobloni (Wario 2, GBE).

Venendo al fronte prettamente emulatorio, le esperienze maturate nello sviluppo di emulatori di vecchie glorie, con cui il Game Boy condivideva lo Z80 (Spectrum ZX e MSX), hanno aiutato non poco programmatori del calibro di Juan Antonio Gomez, permettendo loro di raggiungere progressivamente eccellenti risultati anche su Amiga di fascia bassa (020 e 4 MB di RAM). Andando per ordine, il primo emulatore a far capolino sulla nostra piattaforma fu, diversi anni or sono, un lento port 68k dell'open-source **VGB** (acronimo di Virtual Game Boy), ora disponibile anche su PPC nella duplice veste WarpOS e PowerUP. Di lì a poco fece la sua apparazione **AmiGameBoy** programmato interamente in Assembly dallo spagnolo Juan Antonio Gomez.

Nonostante alcune limitazioni (assenza di multitasking e supporto al solo chipset AGA) s'impose all'attenzione dell'utenza Amiga puntando su un equo compromesso tra velocità e completezza di emulazione, anche su sistemi entry level (020 e AGA gli unici requisiti), arrivando, in occasione degli ultimi rilasci, ad ottenere una più che buona gestione dei 4 canali audio.

Altro indirizzo, più "os friendly", ha intrapreso invece lo shareware **Wzonka-Lad**, consentendo multitask e schermi non AGA. Distribuito in tre eseguibili (FAST, FULL e WARP), a seconda delle esigenze, e anch'esso scritto in Assembly, Wzonka-Lad offre un'elevata compatibilità, superiore ad AmiGameBoy, cui fa però da contrappeso la necessità di avere un processore dalle elevate capacità. Numerosi i mapper (flag che definiscono il "modus operandi" delle ROM) supportati.

A chiosa del nostro excursus citiamo GBE, emulatore multipiattaforma di GameBoy classico e color, realizzato dell'infaticabile Mathias "AmiDog" Roslund. Buono per funzioni e compatibilità (pieno supporto audio, a tutti gli opcode dello Z80 e ai mapper 1, 2, 3 e 5), richiede, oltre alla presenza di una scheda PPC, WarpOS, AGA e almeno 8 MB di RAM. ■

EmuNews

Anche questo mese AmiDog la fa da padrone nella sezione novità con l'aggiornamento di **GBE** e **DarcNES**. Il primo, già citato in questa pagina, corregge i problemi di salvataggio dei giochi ed implementa il "triple buffering". Modifiche anche per l'emulatore multiplo DarcNES che ora supporta i giochi CD del PC-Engine. Ricordiamo che programmi come DarcNES e ancor più MESS vanno tenuti d'occhio dagli appassionati in quanto supportano sistemi dei quali, almeno su Amiga, non esistono altri emulatori. Parliamo appunto di PC-Engine su DarcNES e di C128, Commodore PET e una miriade di altre rarità per il MESS. Tornando alle novità, aggiornamento per il comodo frontend **Nostalgia** che ora supporta anche GBE. Per l'angolo annunci citiamo l'intenzione, da parte di un utente scettico circa l'uscita di PC-Task PPC, di portare l'emulatore PC Bochs. Chiudiamo con una curiosità destinata a chi possiede un browser con Java: su http://web.utanet.at/nkehrer/ è possibile provare un emulatore Arcade completamente scritto in tale linguaggio!

I RIVENDITORI AMIGA IN ITALIA

DB Line
Indirizzo: Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate (VA)
Telefono: 0332 749000 Fax: 0332 749090
E-Mail: *info@dbline.it*
Web: *http://www.dbline.it*

New Video
Indirizzo: Corso Milano, 30
20051 Limbiate (MI)
Telefono e Fax: 02 99053711
E-Mail: *new.video@tiscalinet.it*
Web: *http://web.tiscalinet.it/newvideo*

Euro Digital Equipment
Indirizzo: Via Dogali, 25 - 26013 Crema (CR)
Telefono: 0373 86023
Fax: 0373 86966
E-Mail: *ede@ntsc.com*
Web: *http://www.ntsc.com/ede/home.html*

Interactive
Indirizzo: Via Bolzano, 2
33010 Feletto Umberto (UD)
Telefono: 0432 575098 Fax: 0432 687703
E-Mail: *danelon@amyresource.it*
Web: *http://www.amyresource.it/*

NonSoloSoft
Indirizzo: Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Telefono e Fax: 011 9415237
E-Mail: *nonsolosoft@diff.org*
Web: *http://www.diff.org/nonsolosoft*

Virtual Works
Indirizzo: Via Tabacco 58
36061 Bassano del Grappa (VI)
Telefono e Fax: 0424 512449
E-mail: *vworks@iol.it*
Web: *http://www.virtualworks.it*

W.G. Computers
Indirizzo: Via Sanzio, 128 - 50053 Empoli (FI)
Telefono: 0571 711512
Fax: 0571 530635
E-Mail: *wg@sigea.it*
Web: *http://www.wgcomputers.it/*

Computer Magic Center
Indirizzo: Via Pasubio 55/c - 40133 Bologna
Telefono e Fax: 051 313800
E-Mail: *compmag@computermagic.it*
Web: *http://www.computermagic.it*

Darkage
Indirizzo: Casella Postale 8
06039 Spoleto (PG)
Telefono: 0347 7710333
E-Mail: *darkage@idealia.net*
Web: *http://www.idealia.net/darkage*

ClassX Development Italia
Indirizzo: Via Francesca, 463
56030 Montecavoli (PI)
Telefono e Fax: 0587 749206
E-Mail: *classx@pisoft.it*
Web: *http://www4.pisoft.it/~classx/*

Robymax
Indirizzo: Via Varvariana, 14 - 00133 Roma
Telefono: 06 20427234
Fax: 06 20419910
E-Mail: *robymax@mclink.it*
Web: *http://www.mclink.it/com/robymax*

Neverland
Indirizzo: Via Di Tullio, 13 - 70124 Bari
Telefono e Fax: 080 5429892
E-Mail: *neverland@teseo.it*
Web: *http://www.teseo.it/neverland*

Il Piccolo Emporio
Indirizzo: Via Roma, 209/211
95030 Mascalucia (CT)
Telefono e Fax: 095 7274715
E-Mail: *il piccolo@tin.it*
Web: *http://space.tin.it/clubnet/ycbrun*

la tua rivista,

nati!

Abbonamento intestato a:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

Scego una delle seguenti forme di abbonamento

○ Desidero abbonarmi a 11 numeri di AMIGA Life al prezzo di lire 99.000

○ Desidero abbonarmi a 6 numeri di AMIGA Life al prezzo di lire 60.000

○ Desidero abbonarmi a 4 numeri di AMIGA Life al prezzo di lire 44.000

Richiedo i seguenti numeri arretrati ....

al prezzo unitario di Lire 15.000 + 8.000 di contributo spese di invio (in Italia) fino a 6 copie. P.es. 4 arretrati: 15.000x 4+8.000=68.000.
Spedizione via posta celere o corriere. Per l'invio all'estero maggiorare l'importo di Lit. 10.000 (Europa e Mediterraneo) o 20.000 (altri Paesi).

Scelgo una delle seguenti forme di pagamento:

○ Versamento sul c/c postale n° 60106002 intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceshini, 73 - 00155 Roma

○ Allego assegno bancario non trasferibile
intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

○ Versamento a mezzo bonifico bancario
c/o Banco Ambrosiano Veneto c/c n.102388132 ABI 3001, Cab 03206 intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

○ Versamento a mezzo vaglia postale
intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

○ Desidero ricevere una fattura od una ricevuta valida ai fini fiscali (a seconda di quanto disposto dalla normativa vigente) vi fornisco pertanto il numero di Partita IVA:

Firma ....

Compilare se il versamento è effettuato da persona diversa dall'intestatario:

- Versamento effettuato da:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

Pluricom S.r.l ufficio abbonamenti: ***tel.*** 0643219201 ***fax*** 0643219301 ***e-mail*** abbonamenti@pluricom.it

amighisti

di Paolo Pettinato e Gabriele Favrin

Nati^89

Amiga è ancora un sistema per tutti o lo usano solo adulti nostalgici? Da qualche tempo il canale #Amigaita di IRC è frequentato da Natascia, figlia del famoso Jekill. Inauguriamo proprio con lei questa nuova rubrica di Amiga Life. In queste colonne daremo spazio, mese per mese, a personaggi non famosi, agli utenti Amiga "di tutti i giorni", che nessuno conosce, ma che solo apparentemente non hanno niente da dire. In realtà, dietro ognuno di essi ci sono storie e opinioni, non banali, che meritano di essere ascoltate. Perché questi personaggi sono, anche loro, amighisti.

D. Ciao Natascia. Parlaci un po' di te. Quanti anni hai, come usi il computer e qual è il tuo gioco preferito?

R. Io ho undici anni e uso il computer quando non studio. Ci gioco, vado su IRC e sul web. Oppure gioco con la Playstation, specialmente con il gioco "Ape Escape" che mi ha regalato poing. Non ho un gioco preferito, sono tutti divertenti ma se devo proprio scegliere dico "Liberation".

D. Sei una delle più giovani utenti Amiga in Italia. Come hai conosciuto questo computer?

R. Quando stavo imparando a parlare andavo vicino a mio papà mentre usava l'Amiga e lui mi faceva vedere dei giochi. Poi a 4 anni è arrivato a casa con un 4000 che gli avevano prestato ed ha iniziato a installarci programmi e giochi. Quando è stata ora di restituirlo io non volevo e così lui lo ha comprato. Poi finalmente mi ha fatto conoscere AmIRC ma questo non c'è nella domanda :)

D. Che idea ti sei fatta dell'Amiga? Senti mai la mancanza di qualche software?

R. Purtroppo per Amiga non esistono molti programmi e giochi, però è un computer che serve a tante cose. Qualche volta vorrei che ci fosse un'enciclopedia visto che faccio la prima media e mi servirebbe per le ricerche, ma a questo si può rimediare usando Internet.

D. Triste riflessione: sei una delle poche bambine che usano Amiga. Cosa vorresti dire alle tue coetanee?

R. Vorrei dire loro che usare l'Amiga come ogni computer non è difficile come si pensa. Basta imparare le regole base. Poi da lì con un piccolo aiuto si impara il resto. Per esempio per i giochi impari a muovere joystick e mouse e poi capisci le regole del gioco.

D. Frequenti spesso il canale IRC #Amigaita. Cosa te ne pare? Le persone ti trattano bene?

R. IRC è un programma intelligente che serve per parlare con gente molto lontana e per farsi amici come poing, te (Petty, NdA), sissa, Vegeta, ecc... Però ci sono anche persone che quando le saluti non ti rispondono magari perché non ti conoscono.

D. Hai conosciuto tanti amighisti, secondo te cosa hanno in comune?

R. Alcuni hanno in comune l'abitudine di parlare male dei PC oppure dei programmi, ecc.

D. E cosa ti sembra più stupido degli amighisti?

R. Io lo ho detto, parlare male del PC, perché PC, Amiga e Mac sono computer normali tutti uguali a parte che uno ha più programmi e l'altro meno :)

D. Leggi EAL? Se sì, quali rubriche? Lo trovi difficile da capire?

R. Questa è una cosa strana. Mio papà ogni tanto si mette sul letto e mi chiede di portagli il giornale sull'Amiga ma poi lo lascia lì e mi metto a leggerlo io :)

Io ho letto le parti che scrive poing. Non sono troppo facili ma neppure troppo difficili, però la cosa che mi piace di più sono le lettere :)

D. Quando sei in IRC la gente non vede il tuo aspetto e puoi stringere amicizie con persone che forse nemmeno conoscono la tua età. E' una cosa bella, no?

R. Io per prima cosa mi presento e dico la mia età, solo che c'è gente che quando sente "11 anni" cerca di girarci intorno finché poi non mi scrive più :(

D. Secondo te perché lo fanno?

R. Perché credono che una bambina non sappia niente. Invece non è vero, basta che le persone si mettano vicino ai bambini e rispondono piano piano ai loro quesiti. E poi siccome #Amigaita=Amiga=computer vanno lì a parlare di computer, a cercare siti e spiegazioni e poi mi dicono che se sono così piccola è meglio che me ne vada perché gira brutta gente e io rispondo vattene tu :)

D. Facciamo un gioco per concludere: io ti dico dei nomi e tu mi devi dire la prima cosa che ti viene in mente.

A) Bill Gates - B) Amiga - C) Pikachu ;)

R. Una alla voltaaaaaaaa! :)

Bill Gates mi sembra molto intelligente poiché è lui che ha inventato il computer, vero? (Argh! NdA)

Amiga, computer con molti rivali ma per me il n.1!

Pika uhmmm non so rispondere :)